电脑应用和娱乐的第一选择

总第162期

大众软件

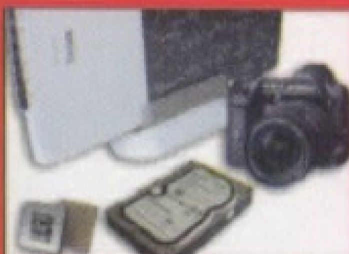
01

Popsoft

2004年 半月刊



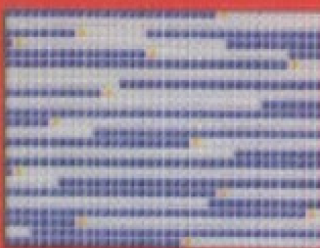
WWW.POPSOFT.COM



P62

2003年，最热门、最耀眼的硬件是什么？

一年虽不长，但对飞速发展的硬件领域来说，无论产品变迁还是厂商沉浮，值得大书特书的实在太多。新年伊始，让我们先来盘点一下过去一年中的硬件技术、产品和市场。



P75

下载失败

30秒后重试……

资源浩如烟海，下载困难重重，莫感慨，我们帮你通通载！



P138

三款游戏大作抢先体验！

《波斯王子——时之砂》、《复活》、《大富翁7》，第一时间游戏体验！



P167

《代号13》劲爆攻略

在2003年度的欧洲ECTS展会上，该游戏获得了最佳展会游戏奖。玩家将陪伴主人公经历种种惊心动魄冒险历程，宛如在看一套漫画书，又像在看一部快节奏的好莱坞大片。

中国电脑游戏

产业报告



ISSN 1007-0060





中国建设银行
China Construction Bank
DOMESTIC
银联
ELECTRONIC USE ONLY
啊！有你真好
建行金灵猴生肖卡
终于来了！
INSIGHT
SURVIVAL
BRAND

天屠龙重现江湖！

情脉亦伤！

逆伤了张无忌的情脉，
解三人的爱恨情仇……

知何处来兮何所终！

周芷若

无论用怎样的手段，我都要得到你的承诺！

小昭

希望长随身侧，也要守得无忌公子平安[illegible]

赵敏

不管军国大事，华夷之分，我心中只你一人！

金庸

記


无法抗拒的感动
2004 Spring Coming Soon

《大众硬件》2004年增刊——大众硬件工具系列丛书之一

在《大众硬件》杂志一年的办刊过程中，在与广大热心读者的交流过程中，我们深切感受到读者对于电脑硬件基础知识的渴望。因此籍《大众硬件》创刊周年之际，我们特地为您制作了这本电脑入门和进阶的工具手册。

全书内容分五大部分：

一、认识电脑的起源、结构和制造过程
二、2003年末购机指南和详细的装机、超频、测试介绍
三、搭建网络，排除局域网和互联网故障，解决黑客问题
四、软件和硬件故障排除，硬件设备的应用专题
五、汇集全年杂志疑难解答，重新编排和分类

全面的电脑硬件指导手册，极具收藏价值的杂志精华
2003年12月上市，敬请期待

定价：22元



赠送2张光盘，光盘内容为：
《大众硬件》2003年杂志精华电子版
世纪豪杰公司提供的多款正版软件
大量硬件测试工具及共享软件
电脑装机及维修的多媒体录像

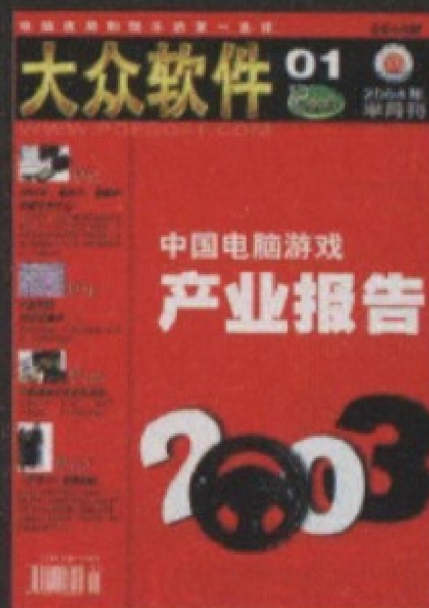
全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青　地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
手机：13801353016　13311072581　邮编：100026　电话：010-65934375　传真：010-65934375


竞技俱乐部
www.jjclub.com.cn
网络三缺一

CONTENTS 目 录

大众软件

2004年第01期 总第162期



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
答笛 杨立 黄志昕
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方
李刚 李江 王槊
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年01月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元




intel inside
centrino
MOBILE
TECHNOLOGY
英特尔®迅驰™
移动计算技术

专题企划

您将翻开的这一页，是《大众软件》杂志2003年中国电脑游戏产业报告的第一页。在随后的22页内容里，您将随
们的笔，从高处俯瞰2003年这整整一年里中国电脑游戏产业所走过的路，以及这个产业发展的完整面貌。

晶合通讯

前线地带

锋利的盾

当我们的游戏产业在摸索中前进
如何让游戏批评跟上产业前进
伐，游戏评论者如何学会运用手
笔来客观地对游戏进行解剖，还
是我们亟需完善的一个环节，这
本刊推出这篇文章的初衷。欢迎
玩家和游戏从业者针对其提出自
看法和建议，让我们在讨论中得
同的提高。

攻城略地



《代号13》是近期FPS
中不可多得的个性之作
用《虚幻2》图像引擎的
表现为多格漫画的另
格。在2003年度的
ECTS展会上，该游戏获
最佳展会游戏奖。玩家
伴主人公经历种种惊心
冒险历程，直到最后还
个更加出人意料的结尾
这款游戏宛如在看一套
书，又像在看一部快节
好莱坞大片。

在线争锋

游园惊梦



有字天书

《寂静岭3》两大Boss战法／《魔兽争霸III——冰封王座》农民起义／《三国志IX威力加强版》士兵培养心得／《三国志IX威力加强版》巧妙降关系法／《天堂与地狱》快速发展Mana心得

幕后英雄一：游侠汉化小组负责人Jeff Chen／《家园2》游侠经典汉化完美版For Win2000/XP／《家园2》
经典汉化完美版For Win98／《微软模拟飞行2004》游侠汉化第一版／《魔鬼终结者3》补丁／《极品飞车
地下狂飙》所有赛车所有赛道激活档／《波斯王子——时之砂》属性修改器集锦共2款／《波斯王子——时之
补丁／《世纪霸业》官方繁体中文汉化包／《实况足球7（正式PC欧洲版）》4项属性修改器／《忍者神龟》
修改器集锦共3款／《忍者神龟》补丁／《混乱军团》第一号升级档／《暗黑破坏神II——毁灭之王》v1.10
版改良汉化包SP1修正补丁

极品飞车——地下狂飙／代号13／盟军敢死队3——目标柏林／星球大战——共和国武士／
金山游侠修改《极品飞车——地下狂飙》

TOPTEN

DELL™

Dell Precision™ 360

专业图形设计师的最

Dell Precision™ 360工作站

标准配置价 人民币 **9,288**

它的创造力就是生产力

对于一名三维动画师、计算机辅助工程师、或者是视像编辑师来说，唯有工作站无与伦比的计算性能和图形处理能力，才能彻底发挥你的灵感天才。Dell Precision™ 360工作站，可轻松应对数码内容创作（DCC）、计算机辅助设计（CAD）、地理信息系统（GIS）、软件开发及财务分析等高端软件。支持800MHz前端总线，采用英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz，完美的兼容性，可靠性和强劲可扩展的超级性能，加上平易近人的价格，令它能够轻松出色地帮你完成超级工作任务，造就自己的“梦工厂”。

纯平和液晶显示器需另加费用 产品图片仅供参考
广告有效期2004年1月1日至1月15日

Dell推荐中小企业使用
Microsoft® Windows® XP Professio



Precision™ 360 图形工作站

（图中液晶显示器需另加额外费用）

- 支持800MHz前端系统总线
  英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional 操作系统
- 256MB(2X128)ECC DDR400 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修
  (3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **9,288**

E-VALUE 配置代码：L620112



Precision™ 450 图形工作站

（图中液晶显示器需另加额外费用）

- 支持533MHz前端系统总线
  英特尔® 至强™ 处理器2.4GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional 操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **12,688**

E-VALUE 配置代码：L620117



Precision™ 650 图形工作站

（图中液晶显示器需另加额外费用）

- 支持533MHz前端系统总线
  英特尔® 至强™ 处理器2.66GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional 操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 80GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX 500 VGA/DVI显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **15,188**

E-VALUE 配置代码：L620123



Precision™ M60移动图形工作站

- 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
- Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional 操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 333 SDRAM内
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™ Enhanced WUXGA TFT显示屏(1920X1200)
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器/集成Sound Blaster兼容
- 集成Broadcom 10/100/1000 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 集成IEEE 1394端口/集成立体声音箱和麦克
- Dell DualPoint™ 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **20,888**

E-VALUE 配置代码：L620124

价格、规格配备产品供应状况及促销随时更改，恕不另行通知。以上产品报价均已包含增值税，运费需另付。详情请致电查询销售代表　北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地



免费订购咨询（欢迎中小企业来电索取精美产品手册）　广告代码：8080916

800-858-2018 DELL™ 戴尔

www.dell.com.cn　24小时上网订购享受更多优惠

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Profess

编辑部报告

2003年，中国的电脑游戏产业似乎终于修成了正果，可以从此扬眉吐气了。

先是上海青年陈天桥喊了一声“芝麻，开门！”，滚滚而来的真金白银让所有的人都目瞪口呆。随后中国影响最广泛的主流媒体中央电视台悄悄开办了自己的第一个电子游戏栏目——电子竞技世界，尽管他们给电子游戏的归类既不是娱乐也不是IT，而是奇怪的“体育”。既然权威的媒体做出了这样的姿态，那些有很多钱的人、有一些钱的人、没有钱而想变得有钱的人，突然释放出无比巨大的能量，大家毫不犹豫地加入带头大哥陈天桥的跑步队伍。随后事情的发展就显得有些顺理成章了。

文化部首先表示要加强对网吧的规范管理，建立全国性的连锁示范性网吧，并开始发放连锁网吧营业许可牌照，共青团中央所属的中青网络家园赫然出现在第一批领取牌照的队列里面；国家新闻出版总署在中国出版工作者协会下面设立了游戏工作委员会，开始加强对游戏产品的审批管理；科技部将网络游戏引擎平台的开发列入国家“863”高科技开发计划，专门划拨国有资金支持两家国内游戏厂商研发国产网络游戏通用引擎；到2003年年底，国家体育总局传出消息：电子竞技被列入我国第99个正式体育比赛项目，2004年国家将组织正规的全国电子竞技比赛；2004年01月17日，由信息产业部和中国国际贸易促进会牵头主办的国内历史上规模最大的电子娱乐展会——ChinaJoy，即将在北京开幕。

让这一切登峰造极的消息是最后传来的：在2003年末由境外媒体评选的中国富豪榜上，网易的丁磊凭借网络游戏的助推火箭荣登榜首，陈天桥名列第6，而这时，他们都还只有32岁。

这真是一个兴旺繁荣的年代。

身为中国电脑游戏产业最早的拓荒者和见证人之一的我们，看到它终于在中国落地、生根、开花、结果，自然是感到无比的振奋。然而在兴奋之余，一丝忧虑却不可抗拒地在我的心中蔓延：为什么批评的意见忽然间全部销声匿迹了？是什么力量能够让舆论在一夜之间全部倒戈易帜？那些把游戏比喻为“电子海洛因”的人们，他们难道忽然间全都人间蒸发了么？你见过这么神奇的大逆转吗？



在我们看来，电子娱乐从来都是一把双刃剑。它所拥有的交互性和虚拟现实的属性无疑是革命性的，作为一种新兴的娱乐方式，我们从不怀疑它巨大的发展潜力和广阔的想象空间。然而正因为如此，电子娱乐作为一种文化，它对于人们心理和精神上的影响是非常强烈的，而且迄今为止，这种影响的发生过程和后果仍然不为人们所知。在网络游戏这些年的发展过程中，我们看到了那么多人沉迷于其中，荒废掉自己的学业和事业；我们看到了那么多例子一再向我们揭示人与人之间的感情纽带如何遭到网络游戏的异化和扭曲；我们在网络游戏中看到了那么多的人性阴暗面的赤裸裸的暴露，那么多欺骗、暴力、恃强凌弱甚至是色情，那些问题难道现在已经不存在了吗？它们会因为“网络游戏原来可以赚大钱！”这样一句话而忽然间变得烟消云散吗？

当我们想到在中国的网络游戏玩家群体中，有如此之大的比例是属于未成年人的，而这些没有收入的人们用自己最宝贵的时间和兜里那一点点可怜的金钱却托起了中国首富，这样的现状难道不应该令人感到忧虑吗？

作为一个大国，一个第三世界的大国，一个发展中的大国，我们很难想象一个全民游戏的场景会是什么样子。我们很难想象中国的老百姓们现在便可以无忧无虑地夜夜笙歌来娱乐自己了。人们可以跑到网络游戏的虚拟空间里去逃避现实中的问题，然而那些问题却决不会因为你的逃避而就此消失。当欧美日韩的青少年刻苦攻读努力创业的时候，我们的孩子们却都拥挤在网吧里用别人开发出来的游戏消磨掉自己的时光，我们不得不问一问：我们的未来在什么地方？

但是，请不要误会。作为一份致力于报道中国电脑产业方方面面情况的专业媒体，《大众软件》绝不反对电子娱乐产业在中国的发展壮大，我们只是希望它能够在顺利解决发展道路上所面临的种种问题之后健康地成长，而不是把那些矛盾掩盖起来等待着未来某个时刻的更猛烈的爆发。媒体必须秉持社会良心，努力为读者揭示事物的本来面貌，我们不愿也不能为了某种目的而去刻意隐瞒我们看到的事实真相。因此，当那些人铺天盖地地把电子游戏说成是“电子海洛因”的时候，我们不能同意他们的看法。而现在当网络游戏忽然变成了一朵人人追捧的鲜花，我们也不能回避其中所蕴含的种种问题。因为我们清醒地知道，这些问题一天不解决，电子娱乐产业在中国遭遇毁灭性打击的危险就一天也不会消失。

本来在新年的第一期杂志上，我应该说些漂亮的祝福，可是我却没能控制住自己的笔，写下了这样一篇东西。但愿它只是我个人的杞人忧天而已。

最后仍然祝愿大家新年快乐，万事如意！

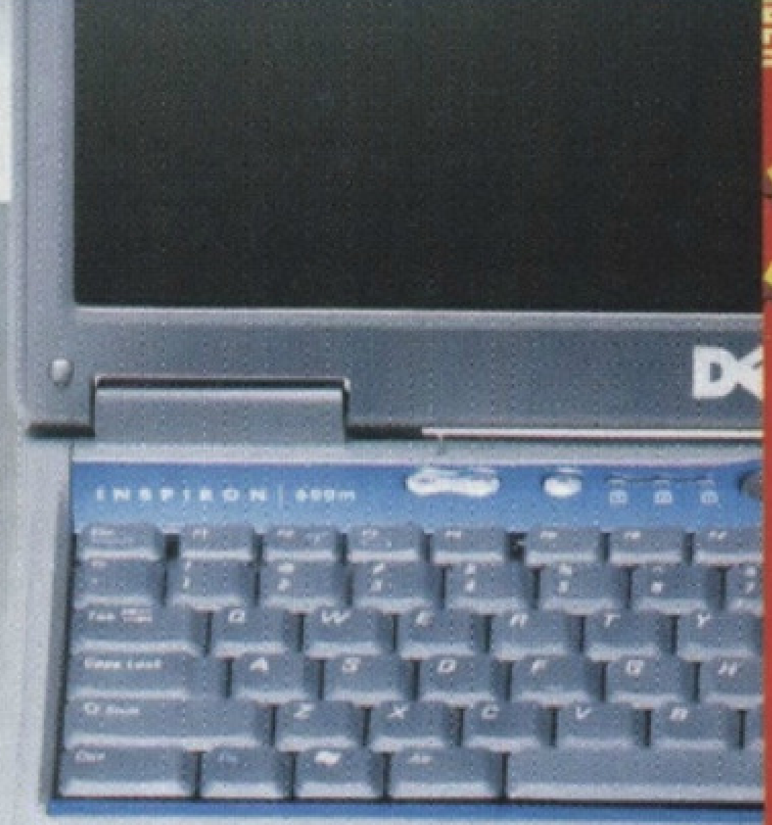
walker@popsoft.com.cn

完成于2003年12月18日11时21分



企业新台阶 新年好开始





图片仅供参考
广告有效期只限2004年1月1日－1月15日
纯平和液晶显示器需另加费用

新年特惠

新年新气象 特惠特精彩

★优惠升级硬盘[1]*
（仅限Inspiron™指定机型）
★或获得现金优惠[1]*
★或优惠升级处理器[1]*
（仅限Inspiron™指定机型）
★免费获得MP3播放器[1]*
（仅限Dimension™指定机型）
★或免费获得精美年历[1]*
（仅限Dimension™指定机型）

[1]*以上优惠仅限指定机型，不同机型优惠各异，欢迎致电向销售代表查
以上优惠不可同时使用。礼品数量有限送完为止。
广告所列价格及配置仅供参考，实际价格配置及优惠请致询戴尔销售人

Inspiron™ 500m

标准配置价 人民币 **10,899**

- **英特尔® 迅驰® 移动计算技术**
- 英特尔® 奔腾® M处理器 **1.4GHz**
- Intel® 855GM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b*
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM

（数量有限 售完为止）

E-VALUE 配置代码：K540111

Dell推荐中小企业使
Microsoft® Windows® XP Professio



E-VALUE 配置代码：K540108

Inspiron™ 1100n 经济高效

- 英特尔® 赛扬® 处理器**2.4GHz**
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA TFT显示屏
- 24X CD-ROM
- DOS操作系统

（本配置只对中小企业，恕不包含个人用户）

标准配置价 人民币 **7,999**



E-VALUE 配置代码：K540112

Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 英特尔®迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔®奔腾®M处理器**1.4GHz**
- Intel®855PM芯片组
- Intel®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b*
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存/**40GB[1]硬盘**
- 14.1英寸XGA显示屏/8X DVD-ROM
- **32MB ATI Mobility™ Radeon™ 9000显卡**

标准配置价 人民币 **11,999**

重量：1.36公斤
厚度：24.5毫米



E-VALUE 配置代码：K540

Inspiron™ 300m 超轻超薄

- 英特尔®迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔®奔腾®M处理器**1.2GHz**
- Intel® 855GM芯片组
- Intel®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b*
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1]硬盘
- 8X DVD-ROM
- 12.1英寸XGA显示屏

标准配置价 人民币 **12,999**



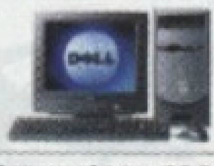
加RMB199元 获得32MB MP3播放器

E-VALUE 配置代码：K240103

Dimension™ 2400n 超值入门

- 英特尔® 赛扬® 处理器**2.4GHz**
- 英特尔® 845GV芯片组
- 128MB DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 48X CD-ROM
- DOS操作系统
- 1年内有限保修（本配置只对中小企业，恕不包含个人用户）
- 不含显示器 / 15英寸彩色显示器

标准配置价 人民币 **2,999起/3,999**



免费获得 32MB MP3播放器

E-VALUE 配置代码：K240106Z

Dimension™ 4600n 性能卓越

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4 处理器**2.6GHz**
- 英特尔® 865G芯片组
- 256MB DDR 内存
- 80GB[1] 硬盘
- 17英寸彩色显示器
- 48X CD-ROM
- DOS操作系统
- 1年内有限保修

（本配置只对中小企业，恕不包含个人用户）

标准配置价 人民币 **5,999**



免费获得 32MB MP3播放器

E-VALUE 配置代码：K240108

Dimension™ 4600C 性能卓越

- **英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz**
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 英特尔® 865G芯片组
- 256MB DDR 内存
- 80GB[1] 硬盘
- 17英寸纯平显示器
- CD-RW/DVD Combo Drive
- 1年内有限保修

标准配置价 人民币 **7,999**



免费获得 32MB MP3播放器

E-VALUE 配置代码：K2

Dimension™ 8300 技术先锋

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器**2.8GHz**
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 英特尔® 875P芯片组
- 256MB DDR 内存
- 120GB[1] 硬盘/17英寸纯平显示器
- 128MB nVidia® GeForce™FX5200 w/TV-Out and DVI显卡
- 16X DVD-ROM
- 1年内有限保修

标准配置价 人民币 **8,999**

所有Dell Inspiron笔记本电脑都可**免费**享受1年内下一工作日上门服务+1年**全面保护**（1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外）

升级建议（购买Inspiron™指定机型）			升级建议（购买Dimension™指定机型）		
从15.4" XGA显示屏升级至15.4"WSXGA+显示屏 -加RMB580元	从30GB[1]硬盘升级至40GB[1]硬盘 -加RMB399元	从8X DVD-ROM升级至Combo Drive -加RMB590元	从256MB内存升级至512MB内存 -加RMB598元	从80GB[1]硬盘升级至120GB[1]硬盘 -加RMB458元	从48X CD-ROM升级至C -加RMB339元

笔记本：另加人民币600元，可从Microsoft® Windows® XP Home家庭版升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，便可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外围设备的最新功能，保证您可以随时保持高效工作。**台式机：**另加人民币600元，可从Microsoft® Windows® XP Home家庭版升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，用户便可以从中享受如下优势：稳定、可靠、安全的计算平台，的管理和部署，便于移动或远程用户。**戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统，为了保证品质和服务，请认明Windows® XP正版标签，详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/how**



英特尔® 迅驰™
移动计算技术

免费订购咨询（欢迎中小企业来电索取精美产品手册） 广告代码：8100816

800-858-2228

www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠



未达标，止！
国家安全标准
centrino
吱嘎~
中华大地 China

漫画 苏黎

无线网络中国突遇红灯

■本刊记者 发条龙猫

“横空出世”的国家标准

近日，国家质量监督检验检疫总局和国家标准化管理委员会联合发布了一份公告，引起了业界普遍关注：2003年12月1日起，禁止进口、生产和销售不符合强制性国家标准的无线局域网产品。对于12月1日前已经进口或生产的以及签订有效合同的无线局域网产品，进口、生产和销售日期则宽限到2004年6月1日。

2003年12月1日，国家质量监督检验检疫总局联合国家认证认可监督管理委员会宣布，将对无线局域网产品实施强制性产品认证。公告中说，自2004年6月1日起，没有获得强制性产品认证证书和未加施中国强制性认证标志的无线局域网产品不得出厂、进口、销售或者在其他经营活动中使用。

安全问题催生的标准?

根据官方文档显示，正式颁布的无线局域网国家标准分别是无线局域网媒体访问控制、物理层及其扩展的基础性技术规范和它的一项扩展应用技术规范。这两项国家标准在原则采用国际标准ISO/IEC8802.11和ISO/IEC8802.11b前提下，针对无线局域网的安全问题，给出了技术解决方案和规范要求。

目前无线局域网的安全问题确实十分严重：第一，由于WLAN主要采用无线电波来携带数据，每个接入点AP覆盖的范围都形成了通向网络的入口，可给非法攻击者提供必要的网络信息；第二，由于电波是共享的，所以窃取信号破解密码特别容易；第三，目前802.11b协议规定无线网络WLAN信号传输工作在2.4G的ISM频段，广泛用于很多产品，容易受到干扰；第四，由于无线网络属于新发展的技术，特别是像无线传输加密技术（例如WEP）本身存在一些不安全因素，更增加了无线技术的风险。

谁将受到影响?

这两项标准对于在国内不遗余力推行无线上网技术的厂商们无疑是晴天霹雳。英特尔前期在国内投入大量资金宣传其以无线上网为卖点的迅驰移动技术，而现在几乎所有国内外笔记本厂商，也都将采用迅驰技术或其他带有无线网络功能的笔记本电脑作为主力机型。此标准一出，原本作为卖点的无线上网功能由于不符合国家标准而成了摆设。

另外，由于其便利性，许多公司企业都转而使用无线网络。目前很多酒店和机场都提供了无线局域网接入服务，中国移动、中国电信和中国联通也在积极抢占无线网络市场。对于这些已经将无线网络应用到办公领域的公司企业来说，即使可根据新标准对其现有设备进行调整，付出的代价也不会很低，而更新设备造成网络暂时停止运转所带来的损失更是无法估量。

业内反响不一

标准虽已正式颁布，但实施起来恐怕不可能一帆风顺。虽然国内无线网络应用并不普及，但市场经历了从无到有的重要过程，已经开始慢慢成熟。此时如果要在6个月内推翻一切从头开始，难度确实不小。思科认为，每个厂家的技术解决方法都不一样，如果有的厂商无法平稳过渡到新标准，可能需要在每一个地方都进行修改。而戴尔中国公司的发言人则表示，根据他们目前的理解，到今年6月1日，公司将不得不停止向中国销售采用英特尔迅驰技术的产品以及与无线局域网有关的产品。

相反，国内厂商对于新标准的出台普遍持乐观态度。他们认为这两项标准的实施，对于发展国内自己的技术有好处，可为国内自主知识产权技术提供保护。

据《华尔街日报》报道，美国的行业团体已经出面开始与中美双方相关决策者就此问题进行磋商。

半月聚焦

我国将制定信息技术应用政策

信息产业部副部长苟仲文在近日召开的全国信息技术应用工作会议上指出，我国信息技术在各行业各领域应用的深度和力度还远远不够，企业、金融业和政府部门普遍存在着广泛应用国外信息技术产品的情况。我国政府将制定政策，推进信息技术在各行业的应用。苟仲文强调：第一，要引导IT企业与用户的密切合作；第二，要提供公共应用技术，开展信息技术应用公共场所服务机构试点工作；第三，要鼓励发展应用服务业；第四，要引导应用软件在本行业的产业化发展。对那些拥有成熟产品、有产业化能力的各行业公司内部的软件开发部门，政府要引导组建成独立的软件公司，以利于在行业中推广和普及，并实现应用软件的产业化发展。

我国垃圾邮件问题严重

我国网民平均每天收到邮件7.05封，其中1.85封为垃圾邮件，每人每天用在处理垃圾邮件的时间为3.65分钟。

垃圾邮件排行前4位分别为网上购物、网上赚钱、情趣用品和其他广告信息，其中网上购物的比例高达72.6%。另外，2003年发往中国邮件服务器的垃圾邮件为1500亿封，国内邮件服务商过滤60%至80%，用户实际共计收到垃圾邮件470亿封，给中国经济造成48亿元的损失。这些垃圾邮件用中文的占66.1%，英文占30.9%。

中国软件专业人才培养方案发布会暨中国软件人才网启用仪式

由中国软件行业协会和中国国际人才交流基金会联合主办的“中国软件专业人才培养方案”发布会，于近日在北京人民大会堂举行，同时举行了目前国内唯一专门面向软件专业人才的网站“中国软件人才网”的启用仪式。中国软件专业人才培养方案是在各相关部委的指导下，由中国软件行业协会教育与培训委员会组织策划，经过对软件产业的工作流程近一年的调研和分析，在国内外著名的软件厂商、教育培训机构的协助下制定完成的。信息产业部苟仲文副部长，国家外国专家局陈阳进副局长以及国务院信息化工作办公室、教育部、科技部等相关部委的领导，出席了本次大会并做了重要讲话。



联手打造网游安全，瑞星公司一马当先

■本刊记者 Littlewing、司马平安

随着网络的普及、游戏技术的不断成熟和发展，网络游戏已成为IT产业乃至国民经济一个重要的经济增长点。经过几年的蓬勃发展，网络游戏已拥有数千万玩家，相关产业取得了良好的经济效益，带来巨大的附加值；周边产品已形成一个具有网络文化特点的商品市场。然而，网络游戏作为一种具有强烈时代特征的文化娱乐产业，在开发商和运营商之间、玩家和厂商之间也产生了众多的烦恼和纠纷。归结起来，其最突出的一点就是网络游戏玩家的信息安全问题没有得到很好的解决。

2003年12月3~4日，瑞星公司在上海和北京两地分别召开研讨会，邀请数十家主流网络游戏厂商、媒体以及公安、司法机构人士，共同探讨目前备受关注的网络游戏安全问题，以及从信息安全防护技术方面对网络游戏安全问题的解决方案。《大众软件》一直关心网游的安全问题，它与千万玩家的利益息息相关，因此作为此次活动的唯一合作媒体，对本次大会进行了全程跟踪和相关采访。据了解，瑞星公司和网游网从2003年9月2日到12月1日展开了大规模的联合行动，通过电子邮件、电话访问、当面问卷调查等方式，调查了34590个游戏玩家、32个游戏运营商、230个游戏渠道以及4560家网吧。根据瑞星公司和网游网(www.5617.com)在会上发布的网络游戏安全调查报告显示，目前国内的网络游戏安全状况堪忧。广大游戏玩家对信息安全缺乏基本的防护措施，游戏装备、道具被盗的情况时有发生。该报告认为，如果这种状况得不到及时改善，将严重影响上千万游戏玩家的积极性和网络游戏业的发展。

该报告显示，受到安全威胁的游戏玩家中，有61%的玩家经历过装备和虚拟物品被盗，被盗号的占33%，被黑客攻击的占6%。在这些遭遇安全威胁的玩家中，有77%的人认为在网吧遭受攻击的可能性较大。瑞星技术人员分析并指出，目前网络游戏的安全隐患主要分为外挂、封包、虚拟物品复制、入侵服务器、窃取数据库资料、木马及其他。其中外挂占较大比例，占所有安全隐患的98%；虚拟物品复制则占67%，而窃取数据库资料的比例是最小的。从技术角度说，各种木马程序是游戏玩家的主要威胁，被盗取装备的玩家中，有93%受到木马程序的攻击。《报告》用了大量的篇幅归纳、分析了游戏运营商和玩家的安全防护意识及解决的手段，几乎100%的游戏运营商和玩家都比较重视安全问题，但是涉及安全防护具体措施和事故处理，则显得有心无力。

会上，瑞星公司副总经理毛一丁首先对以前接触不多的游戏厂商介绍了瑞星的历史和产品；然后瑞星技术主管马杰介绍了创建游戏安全保护体系的构想。从报告中分析的原因可以看出，除了人为盗号很难以技术手段防止外，其他的盗号方式都可采用技术手段加以屏蔽。瑞星构想的游戏保护系统分为4个环节：首先，在游戏开始之前，要给游戏创造一个无毒的环境，安装瑞星杀毒软件首先对系统进行清毒；其次是在游戏前进行扫描，拒绝所有非法连接；第三步是在游戏中监控，瑞星的防火墙会负责判断所有数据通信，这时会拒绝所有和游戏无关的数据，保障没有非法数据外流；最后则是在游戏后对邮件、网页附带的病毒以及木马程序加以防范，切断泄密的途径。之后，与会的游戏厂商就自己关心的问题，与瑞星的相关负责人展开了讨论。

在上海和北京的研讨会上，我们见到了上海盛大、上海九城、上海光通、新浪乐谷、国研科技、北京讯能网络、中广网、奥美电子、华义、游龙在线、北京网星、硅谷动力等众多公司的负责人及技术人员。他们就一些焦点问题与瑞星公司展开探讨，本刊记者记录下了其中与玩家利益息息相关的部分。大家首先肯定了本次会议的重要意义，譬如九城的负责人谈道："今天很高兴参加这个会议，我们觉得它很有意义。运营一年多以来，我们的压力比较大，从做九城开始，就处理过许多帐号被盗的问题。在这方面我们有一点经验。在运营期间，我们直接跟上海市各分局的公安部门取得联系，就一些游戏的情况与他们进行相应沟通，所以上海本地区玩家帐号被盗，或者装备处理等，我们做的可以让玩家比较满意。而在外挂、木马等方面，我们现在尽可能依靠国家一些有关部门（出版署或者文化部等）的管理。今天，瑞星又在安全方面提供了这样一种帮助，我个人感到，我们的力量在增强；为了有个健康的网游市场，各方面的力量都在增强。"

而后，有人就瑞星网游防护系统的使用和安全性方面提出问题，包括如果采用随机口令，是否还需要瑞星系统的防护；对IP或者端口做了一定修改，是否会造成用户被阻止进入；服务器端的保护；游戏厂商与瑞星双方采用不同平台研发造成的隔阂等。对此问题，马杰指出："对此，我们需要进一步沟通。我希望游戏厂商在这方面有数据变化的时候，及时通知我们；您做测试的时候能带上我们的软件，我们也会测试您的每一款新游戏。只有大家紧密联系，才能保证做到没有问题，并给玩家带来更大的安全保护。"

（下转第43页）

投资与合作

"北京市中学生阳光上网工程"正式启动

近日，"北京市中学生阳光上网工程"启动仪式在北京市一五九中学举行。北京市团委、西城区团委、西城教育团工委等有关领导，以及中学生代表、青年教师代表共300余人出席了仪式。该"工程"由市团委中学与少年工作部主办，汉娃娃软件公司、拙尽广告有限公司协办。活动主旨在于引导青少年学生健康上网、上健康网。通过网上知识问答闯关活动，扩充中学生知识，培育中学生健康的上网习惯。活动将在北京市城八区的广大中学生以及部分青年教师中展开，将下发活动用光盘8万张，课程表40万张，并将决出闯关活动优秀个人奖和优秀团体奖若干名。

赛门铁克与Ernst & Young合作推出企业安全解决方案

赛门铁克公司近日宣布，与专业服务公司Ernst & Young LLP结成全球性战略联盟。联盟后可发挥Ernst & Young的服务专长和赛门铁克的安全技术与服务优势，向企业用户提供安全解决方案。双方将会提供可扩展的安全解决方案，帮助企业减少安全总成本，降低点对点安全产品的复杂性和有关人力资源的需求。

AMD成立中国公司中途生变

■本刊记者 电子土豆

2003年12月9日，AMD在北京宣布将成立AMD（中国）有限公司（简称AMD中国公司），它将统一管理AMD在华的所有投资项目。AMD总裁兼CEO海克特·鲁尔兹博士、AMD负责计算产品业务的全球高级副总裁Dirk Meyer等高层主管、AMD副总裁兼中国总经理郭可尊女士及她的中国团队出席了在北京钓鱼台国宾馆举行的新闻发布会。

AMD表示，中国公司总部将设在北京中关村科技园区，管辖上海、深圳等地办事处；该地区的总部还将负责AMD在香港的业务。在宣布将成立中国公司的同时，AMD公司还捐赠了100万元人民币给中国"希望工程"及清华大学的教育基金，用于支持中国西部的中小学教育和帮助生活困难的大学生。

"这将是AMD自1993年进入中国市场以来的又一个重大里程碑"，海克特·鲁尔兹博士说，"中国经济与技术正飞速发展，建立中国公司将有助于AMD更好地服务于合作伙伴及客户。"郭可尊女士表示："AMD在中国的业务进入了快速发展时期，要全方位推进AMD的在华业务，成立全资拥有的AMD中国公司已成为必要。"此前，AMD已在中国投资成立了3家独资和合资企业，其中飞索半导体（苏州）有限公司的投资高达1亿美元。

值得注意的是，此前（发布会前一周左右）AMD在发给各媒体的邀请函上注明的是"AMD宣布成立超威半导体（中国）有限公司新闻发布会"，而会上公布的消息和正式新闻稿上却变成了"将成立"。记者在会场上看到，海克特·鲁尔兹博士略显疲惫，并没有因即将拓展在中国的业务而表现出兴奋之情，他的解释是"今天AMD中国团队把自己用得太狠，清晨6点就开始参加各种会谈和采访，因此比较累。"AMD还临时缩短了本次发布会的时间，并取消了会后的专访，郭可尊女士解释说鲁尔兹博士下午还要与政府官员进行一次重要会晤。会议一结束，鲁尔兹博士和众多AMD高层人士便匆匆上车离去。



会后记者电话采访了AMD中国的PR负责人陈劲松先生，他对记者关于"AMD推迟中国公司的成立是否是因为相关手续尚未完成"的问题不置可否，也没回答"是否有一个成立时间表"，只是表示AMD一定会在时机成熟时宣布中国公司正式成立的消息。

金山毒霸重拳出击教育市场

近日，金山公司召开了"金山毒霸网络版万元特惠计划"新闻发布会。会上金山宣布：在2003年12月8日到2004年1月8日的30天内，面向全国所有院校，以1万元的价格销售价值8万元的200个客户端（可扩容）的金山毒霸网络版。为了配合此次万元特惠计划，金山还将推出校园护航阵线、校园安全服务社区和校园远程安全认证三大培训举措。金山总裁雷军表示：此次行动旨在通过万元特惠计划，在校园信息化建设中建立稳固的信息安全防范措施的同时，树立起良好的品牌声誉，也为其2004年在教育行业信息安全市场大举进入打下良好基础，在毒霸企业级信息安全市场中找到最佳的突破口。

技术与服务

中青网正式启用WWW.YOUTH.CN

中国青少年计算机信息服务网（中青网）联合中国互联网络信息中心宣布正式启用新的.CN域名：WWW.YOUTH.CN。从此以后，我国众多青少年网友们，不需特别记忆，就可以轻松访问到中青网网站了。"YOUTH"这一有高度概括力和丰富含义的英语单词，结合我国顶级域名"CN"，清晰简练地表达了网站的服务方向和受众对象。

New Interwoven：新一代ECM企业内容管理

近日，继完成对iManage的收购之后，内容管理供应商Interwoven发布了New Interwoven全球新战略。Interwoven ECM与众不同，它提供

谁将购买朗玛UC

■本刊记者 司马平安

2003年末，IT业内忽然挂起了一股并购风。雅虎中国买了3721，搜狐网收购了17173……而在此之后，并购风潮并未就此平息。2003年12月4日，据一位投资领域人士透露，即时通讯领域后起之秀朗玛UC将被收购，而且其收购的力度还会比17173和焦点网等并购案更大。

就此问题，本刊记者第一时间拨通了朗玛UC的市场负责人张守凯先生的电话。张先生证实了最近一段时间，一直有人和他们接触，洽谈并购事宜。但是，由于目前还没有确定谁是最终的买家，因此张先生拒绝回答都与哪些厂家进行了接洽。

于是，本刊记者又询问了业内的一些专家。他们表示："在即时通讯软件方面的'圈地运动'已展开多年，因为在虚拟的网络世界中，谁能聚集更多的人谁就能扩大自己的盈利。即时通讯软件的使用通常是因为工作和感情的需要，而这两者都在以某一使用主体为中心而连结的朋友、同事和业务往来人员之间进行的。任一被连入的主体，都会在自己的周围发展他特定的群体，从而会像滚雪球般越滚越大。此外，随着即时通讯软件技术的进步，它目前已在人们的生活中担负起更为重要的责任。譬如作为一种通讯和交流方式，它和电话、手机有着异曲同工之妙。因此，凡是传统通讯领域的增值业务，即时通讯几乎都可以拥有。而今天，即时通讯软件可以加装到台式机、笔记本电脑、PDA、手机等终端上，具有强大的通讯能力。文件传输、视频音频会议、休闲娱乐等诸功能强劲，能有效降低企业内部的通讯费用，提高工作效率。但是目前即时通讯软件市场中存在着这样两个问题：一是功能已经接近，同质现象越来越明显，谁在未来胜出，仅靠软件功能拓展的空间不会很大，至少优势不会明显。二是由于目前大量用户同时安装2个以上、甚至3个以上的即时通讯软件，既耗费终端资源又极麻烦，但是各种即时通讯软件之间却无法互通。2003年6月，AOL和微软之间达成协议，双方同意开放自家的实时传讯产品，ICQ与MSN将可互通，但什么时候通，至今还没有时间表。至于其他的即时通讯软件之间根本就不可互通。QQ在推出早期版本时，有人在Linux上推出能和它进行通讯的工具，腾讯公司立刻将传输协议进行了更为严格的加密，使得Linux上的软件无法再同QQ进行互通。矛盾在于互通对于即时通讯商而言，特别是目前用户总数居前的厂商来说，可能会带来极大的损失，但是如果不能互通却使用户极不方便。因此，最可能实现突破的可能是新近崛起的一些产品。

朗玛UC和QQ有着相同的对象诉求，相似的软件操作方式，时尚可人的界面，多样化的功能，并整合进免费游戏的特色，在QQ对新用户申请收费的时间点，它迅速出击并获得一定的成功——从10万在线到30万用户，只用了2个月的时间。而正由此，它才会被各大网站视为有潜力可挖的产品之一。鉴于它的用户群体多以学生为主，而这个人群正是各大网站所紧盯的游戏、短信等运营模式的目标群体，根据这个判断，朗玛UC的买主极有可能是网络游戏公司或门户网站如盛大、搜狐、TOM、网易和新浪等。另一个极有能力的买家阿里巴巴被排除在外，因为它现在推广的即时通讯软件'贸易通'，需要的是类似腾讯RTX的企业用户版本，不需要朗玛这样定位于未来'游戏娱乐平台'的UC。"

此外，本刊记者从该公司内部得到消息，目前最有可能购得朗玛的是新浪网。

ECM平台、服务导向架构（Service-Oriented Achitecture，简称SOA）、内容智能管理、内容发布以及在其系统内同时管理程序和内容的独特功能。

产品与市场

三星172X新品面市



日前，三星显示器宣布推出12ms全过程响应时间的液晶显示器172X。除具备12ms的响应时间，双轴设计也给它带来了更多自由挥洒的空间：可进行68mm范围的高度调节，随意调节的仰角可给你带来最舒适的欣赏角度。其侧面最厚处（即安置电路和底座的位置）仅2.64cm，且支持墙挂和壁挂，也可自选吊挂方式，无论书桌、墙壁或任何地方，只要有个臂架，就可"随遇而安"。此外，它还集成了三星MagicBright技术，为消费者提供文本、上网、娱乐3种预设模式和自定义模式，极大方便用户的自由应用。

一阳科技无线光鼠新品闪亮登场



近日，一阳科技推出型号为M28BW的无线光学鼠标。该产品无线频率为27MHz，可在256个使用者中随机采选信号。正常办公环境下，鼠标距离接收器1.8米以内均可良好工作。兼容Win98/Me/2000/XP系统。市场参考价：188元。

Intel推出845GVSR主板

Intel近日推出一款原装主板845GVSR。该主板采用Intel 845GV芯片组，支持超线程（HT）技术、Pentium 4 或533 MHz外频的Celeron处理器。主板提供2个DIMM内存插槽，可支持多达2GB的DDR 333MHz内存。市场参考价：650元

《D.I.V.A韩国数字角色与偶像设计圣典》新书首发式

近日，在上海浦东正大广场开幕的上海国际数字内容展上，人民邮电出版社举行了《D.I.V.A韩国数字角色与偶像设计圣典》新书首发式。本书作者，来自韩国的数字设计大师李素雅、金钟淑、石政贤，参加了本书的首发式及随后在展会现场的签名售书活动。这是韩国第一本年鉴性质的作品合集。

LEXAR MEDIA中国区新闻发布会

近日，LEXAR MEDIA（莱克沙媒体公司）在京召开了主题为"挑战极限，完美享受"中国区新闻发布会。这是自2003年10月正式与香港嘉盛以及深圳亿丰签署代理授权协议以来，LEXAR MEDIA公司第一次在中国大陆举行的产品发布活动，同时也预示着LEXAR MEDIA这一数码存储品牌全面进驻中国市场。

大众推出P4M-800T主板

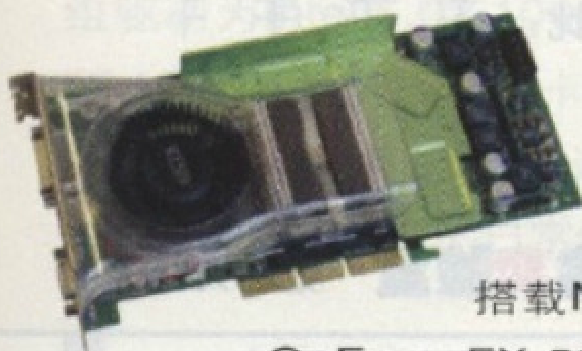
大众电脑于近日推出了基于PT800芯片组的产品——P4M-800T。该主板采用Micro-ATX版型设计，对于喜欢小型机箱的用户来说，将是不错的选择。市场参考价：580元。

Tt推出新奇CPU散热器

日前，Tt公司推出一款CPU散热器——火山10A。该产品采用5面进风，使风扇在工作时能产生强大的向下风压，在不改变

风压的情况下可降低风扇的转速以降低风扇的噪声。市场参考价：160元。

ELSA推出影雷者FX 938 Ultra



艾尔莎公司近日推出影雷者FX 938 Ultra显卡，搭载NVIDIA最新的GeForceFX 5950 Ultra显示芯片，256bit的256MB DDR高速显存，支持第二代NVIDIA CineFX引擎。它提供了1个VGA、1个DVI-I和Video in/out，可实现双屏幕显示、视频输入输出等功能。

PQI第二代智慧棒TM即将上市



PQI智慧棒TM2.0将于近日上市。其接口从技术上讲与MMC卡完全兼容，只是物理形态不同而已，所以大部分支持MMC卡的数码设备，只需将接口做简单的改动就可使用。它的最高传输率为480MB/s，目前支持的最大容量为512MB。

汉王推出笔记本专用手写笔



近日，汉王科技推出了一款专为笔记本电脑设计的手写笔——"雷达笔"。该产品与常见的手写笔产品最大的区别在于不用手写板，书写时完全可在笔记本电脑的触摸屏上完成，因此使用和携带更加方便，更符合笔记本的移动性需求。市场参考价：680元。

NVIDIA Quadro显卡



NVIDIA Quadro FX 3000是被三维人体扫描和动作捕捉工作室所采用的关键技术，目的是为探索频道XMA节目制作出带有符合生物力学的骨骼和肌肉的数字化人体。这些令人着迷的搏击和人体动作，将真人实战动作和基于这些动作的动画结合起来，以解释搏击这门学问，而这些动作用肉眼是根本无法辨析的。

降价与促销

NEC笔记本降价促销

日前，NEC举行笔记本电脑促销活动。参与此次活动的是NEC在国内的主力机型VERSA E660 P4-M 2.0版，从13 999元降至12 999元。购买此款产品的用户可得到NEC赠送的价值1488元的大礼包。另外，NEC对其VERSA E660 2.2的另一款机器也进行了价格调整，以11 499元进入市场。

索昂灵逸MP3—Q80降价促销

为了迎接圣诞、元旦两节的到来，索昂公司于近日举办"音乐年华进行时"大型MP3卖场促销活动。活动期间，用户只须599元即可购得原价788元的"索昂灵逸MP3—Q80"MP3随身听。

买升技865PE主板送游戏手柄

升技将在近日开展865PE"乐翻天"行动，在此期间只要购买升技i865PE主板IS7-E、IS7、AI7中的任意一款，再加20元就可获赠价值89元的北通震动手柄3一个。共2000个，先到先得，送完为止。

国际动态

微软宣布新的知识产权政策

微软公司近日宣布其一项扩展的知识产权政策。基于与业界其他公司的广泛磋商，该项政策简化了微软的许可证计划，使业界能更广泛地得到和使用微软知识产权，提高与其他技术的兼容性并强化微软对技术创新的承诺。该计划同时也扩大了微软公司依据非商用免特许权使用费协议，为学术研究机构提供知识产权的承诺。在宣布该知识产权政策的同时，微软还宣布了两项新的知识产权许可证计划，即ClearType文本显示技术和File Allocation Table(FAT)文件系统。

希捷在新加坡建立国际总部

希捷科技公司近日宣布，它已被新加坡经济发展局（EDB）授予建立国际总部IHQ(International Headquarters)的法律资格。最新建立的IHQ组织，现在配备有400名专业人员，将提供如下内容的地区支持服务：工程设计策划，信息技术，后勤保障供应，销售和市场推广等。

人物与言论

复制戴尔模式，我不敢说不能，应该说不容易，因为我做过渠道和直销。这个问题从模式研究一下，可以容易去看它们的区别。

——戴尔中国区总裁符标榜

我回Autodesk的原因有两个：一个是Autodesk要豪赌中国市场，另外是对中国软件产业有热情。

——Autodesk大中华区总裁高群耀

一句话新闻

■近日，美达的绚丽GeforceFX 5200显卡与采用I848P芯片组的S865PL主板，以999元的套装价格进入市场。

■近日，Intel携浩鑫在京召开了XPC电脑技术研讨会，与参会人员共同探讨下一代电脑的构想。

金山毒霸病毒预告

1月12日，欢乐时光（VBS.HappyTime）将会发作。它是一个感染VBS、HTML和脚本文件的病毒，并通过电子邮件、互联网进行传播。当用浏览器打开一个被感染的HTML文件时，病毒会设置网页的时间中断事件，每10秒执行Help.vbs一次。

1月12日，蠕虫病毒（Win32.Updatr）将会发作。该病毒能将其自身发送至Outlook地址簿中的所有收件人，并在本地或映射网络驱动器上创建包含多个副本的VB脚本。其主题由几个字符串随机组成。

1月13日，蠕虫病毒求职信（Worm.wantjob）将会发作。该病毒能自我复制，通过E-mail或网络共享传播，感染可执行文件（包括屏保），破坏本地文件。

本月将会发作的其他病毒：

1月7、11、24日，蠕虫病毒阿芙伦(Worm.Avron.c)将会发作。该病毒利用邮件传播的同时，也利用了IFRAME的漏洞，使未升级IE的用户在预览邮件时就会被感染。发作时干扰用户使用计算机，并打开网页<http://www.avril-lavigne.com>。

以上病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。



厂商：清华紫光
上市：2003年12月
售价：9188元（配17"纯平显示器）
附件："媒体新视线"软件及电脑遥控系统、说明书、2.1音箱
推荐：初级电脑用户、家庭娱乐用户
咨询电话：010-82672688

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之大头

PC战团新成员——紫光"新视线"家用电脑

说到清华紫光的硬件产品，大家都会想起它的扫描仪等外设和笔记本电脑。最近，清华紫光宣布进入已被众多厂商搅动得热火朝天的家用台式机市场，并推出了"新视线"系列家用电脑和"文诚"系列商用机。作为一家新加入的PC厂商，针对目前PC市场用户使用和需求情况的多样性，紫光"新视线"家用电脑针对不同市场的用户，共分高、中、低3个不同档次，6种机型配置。



清华紫光还将推出基于AMD平台的产品，其中包括配备AMD 64位CPU的机型，这在国内比较少见。在为消费者提供更多选择的同时，这些机型也更好地满足了不同用户的个性需求，避免目前市场上日渐明显的产品"同质化"现象。

清华紫光本次送测的样机为新视线6100（TH-S600），它的外观简洁流畅，主色调采用深浅搭配，主要部件均为黑色，而主机和显示器的前面板则是香槟色的油面喷漆，整体稳重而不失活力，加上外形大方的输入设备和2.1音箱，这款产品不论放在书房里还是客厅、卧室中，都比较容易与家居配合。

"新视线"的主机机箱内部设计和用料都相当好，布线比较简洁，内部空间很大，有利于散热，侧板接缝处都有凸起的触点，可较好地屏蔽机箱内部的电磁辐射，机箱面板底部有2个USB和音频输入输出接口。因为没有采用静音电源，选用的硬盘在工作时声音也比较大，因此机箱封闭后仍然可听到较明显的工作噪声。新视线系列电脑提供的输入系统为超薄键盘和光电鼠标，其中的键盘采用非标准键盘布局以缩小占用桌面面积。



超薄键盘

新视线6100型采用P4 2.8C处理器、848P主板，板载音频芯片和10/100M网络芯片，配备1条TwinMos（勤茂）的512MB DDR333内存，显卡为GeForceFX 5200（64MB显存），不过显存带宽仅有64bit；此外，它还带有一块内置56k PCI Modem。主板上剩余2个PCI槽，且比较接近已有的板卡，扩展性一般。存储系统方面，它配备了Combo光驱，硬盘为8MB缓存的西部数据1200JB（120GB），性能相当不错。



媒体新视线系列软件。

作为一款家用电脑，多媒体功能相当重要，"新视线"的名称表明这一系列提供了对TV功能的支持。虽然本次送测的新视线6100型没有安装电视卡，不能收看和录制电视节目，但借助GeForceFX 5200的视频功能，它提供了视频输出。紫光为用户提供了"媒体新视线"多媒体遥控系统，可管理和播放电脑（可输出到电视机）中的影片、音乐和图片（影片播放功能需安装超级解霸软件）。



遥控器和采用USB接口的接收器。

值得注意的是，相对于其他新进入这一领域的厂商，清华紫光已借助其过去销售的相关产品建立起服务网络，在技术支持和售后服务等方面有一定优势。紫光就其台式机提出了5年质保的承诺，以满足我国一般家庭电脑用户4年的平均使用周期（目前国内的大部分PC厂商一般提供3年的有限质保）。

由于样机没有提供全套的附加软件，因此我们无法全面测试其功能。样机预装中文Windows 2000+SP4操作系统，而在紫光提供的配置表中它将预装Linux系统。性能测试时，我们安装英文了Windows XP+SP1，芯片组驱动为Intel 5.02.1003，显卡驱动为NVIDIA公版驱动52.16版，关闭板载声卡、网卡及Modem。

在综合性能方面，这款机型的表现相当不错（见右表），能满足用户的日常使用需要，但3D性能相对弱一些。

项目/产品		清华紫光新视线6100	
Sisoft Sandra Pro 2004			
CPU BenchMark（MIPS）		Dhrystone ALU	8297
		Whetstone FPU/iSSE2	3458/6125
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）		54
3DMark2001 Pro SE	默认测试		5511
3DMark03 330	默认测试		897
QuakeIII v1.32 DM6	Fastest 640X480		356.6
	High Quality 1024X768		118.6
视频压缩（秒）	FlaskMPEG 0.78+DivX5.05		125
MP3压缩（秒）	Lame 3.94		23



工程师点评

虽然清华紫光是刚刚进入PC市场的新军，但其技术和服务能力比较突出，特别是在质保时间和机型选择上都有一定优势。



厂商： 超胜科技（Leadram）
上市： 2003年11月底
售价： 360元（256MB DDR400盒装）
附件： 无
推荐： 超频发烧友
咨询电话： 010-64473698

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之大头

超频搭档——超胜DDR400内存

挖尽系统的每一分潜力是超频爱好者们的追求，为达到更高的CPU外频，玩家需要更加强悍的内存配合，超胜科技送测的DDR400内存便是这样一款产品。

超胜科技（Leadram）是一家集研发、制造和销售存储元器件为一体的专业厂商，公司总部设于香港，以研发、制造和销售超胜品牌的存储元器件为主要业务。超胜以前在内地的知名度并不高，市场中也较少见到它的产品，但最近超胜决定加大对内地市场的推广力度，我们本次收到的样品为超胜256MB DDR400，采用红色PCB，单面安装8颗现代原厂4.3ns 32M×8bit内存颗粒，PCB的一角安装有SPD芯片，另一角则印有金色的编号和品牌，内存上还贴有防伪认证标签。这款内存的做工相当出色，板上元件和焊点排列整齐，走线清晰，金手指也显得比较厚实。


采用现代4.3ns内存颗粒。

它在DDR400状态下的CL值可设置为2，超过普通DDR 400内存的CL=2.5。起初我们觉得这款缺乏辅助散热措施的内存条频率提升潜力不会很大，而测试中其频率却达到了DDR470（CL-tRCD-tRP＝2.5-4-4），相应的内存带宽达到了4850MB/s左右，此时CPU主频为2818MHz（P4 3GHz降低倍频），但Super π成绩为50秒，已达到了3GHz的水平。虽然继续提升外频和内存频率仍可开机，但在CPU、系统总线等限制因素下，已无法进入操作系统。工作在DDR470状态下时内存温度仍不高，因此并不需要安装散热片。





工程师点评

性价比相当高的一款产品，其盒装产品提供终身质保，在市场上的实际价格处于品牌内存的中低水平。



厂商： 微软公司/北纬机电技术有限公司（内地总代理）
上市： 2003年12月
售价： 399元
附件： 不详（样品）
推荐： 对鼠标性能要求苛刻、全面的PC用户
咨询电话： 010-82665500

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

纵横之鲨——微软IE4.0鼠标

微软、罗技两大输入设备厂商最近连续发布了一系列鼠标、键盘产品，“貂”、“鲨”大战再次成为业界的热门话题。2003年11月25日，微软在日本东京正式发布其最新款光学鼠标，这就是备受瞩目的新版IntelliMouse Explorer，俗称IE4.0，中文名为微软光学银光鲨4.0。


图1

我们曾在2003年第20期杂志上介绍过微软无线银光鲨2.0鼠标，这次微软送来的IE4.0和前者相比无论外观还是性能指标都非常相像，基本可看作是它的有线版，且同样是一款非左右手对称设计的产品。与前一代的IE3.0/3.0A相比，IE4.0的外观和功能都有一定变化和改进：首先，它加深了鼠标按键顶上的两道凹槽（图1），使食指、中指在使用时更舒适；其次，IE4.0大幅改进了尾部设计，取消了前者的发光尾灯，仅半透明的产品标志在连接时发光（图2）。与后者相比显得更稳重；第三，鼠标底部面积更大，除能让手指握持更有层次外，还能让鼠标移动更平稳。

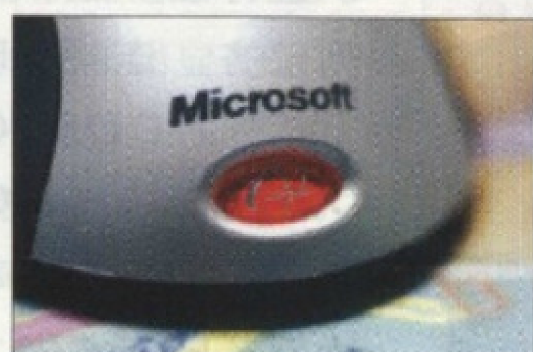


图2

和拥有4种色彩的无线银光鲨2.0相比，IE4.0只有金属灰衬以深蓝褐色底一种颜色可选，尽管选择余地小了，但显得更为独特。IE4.0是微软采用纵横滚轮技术的第三款鼠标，这也是它与IE3.0的最大区别。采用纵横滚轮的IE4.0同时具备垂直滚动和水平滚动的能力，在Excel等左右两侧有额外空间的文档中使用非常方便，滚动手感顺滑，加速滚动时可获得比IE3.0更快的速度，按下滚动键还可切换窗口。IE4.0的键位设置和IE3.0相同，左键、右键、两个拇指键和滚轮均可通过驱动程序进行自定义，拇指键默认状态下是IE浏览器前进和后退命令（图3），使用时拇指、食指相对中指要繁忙一些。

IE4.0的硬件指标和IE3.0相同，均采用了微软的IntelliEye光学定位技术，光学采样频率为6000次/秒（fps），这个业界最高指标已很难被刷新了。不过在进行横向对比时，由于微软和罗技均采用各自的指标度量单位fps和cpi，且没有公布换算方法，因此我们无法从量化指标上分辨6000fps和800cpi究竟谁更出色。IE4.0的纵横滚轮与无线银光鲨2.0相比有一些细微差别，虽然滚动都很顺滑且没有普通鼠标的轮齿感，但IE4.0快速滚动时不像后者那样粘滞力会相应增加，这时定位准确度相对有所下降。

由于无须配备电池，因此IE4.0的分量比无线银光鲨2.0轻得多，部分游戏玩家需要时间来适应，因为如果鼠标太轻，操作时就不容易掌握力量。IE4.0的个头较大，手型较小的用户用起来较困难。IE4.0无论日常工作和上网、图形处理方面均有很好表现，移动平滑、定位精准，长时间使用也不会造成手指过度疲劳。游戏方面，只要适应了IE4.0较轻快的感觉，就可充分发挥其移动和定位的优势，它绝对是游戏玩家的顶级装备。IE4.0的有线设计确保信号的稳定，用户也无须为电力供应操心。

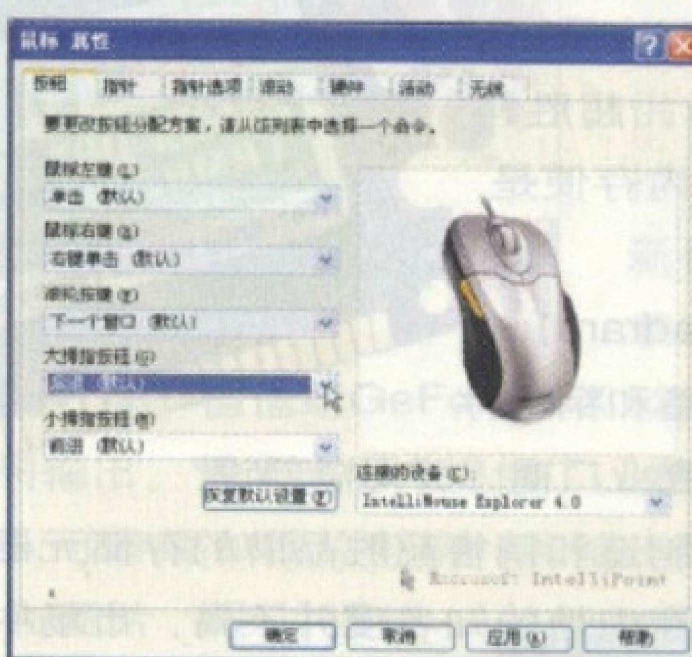
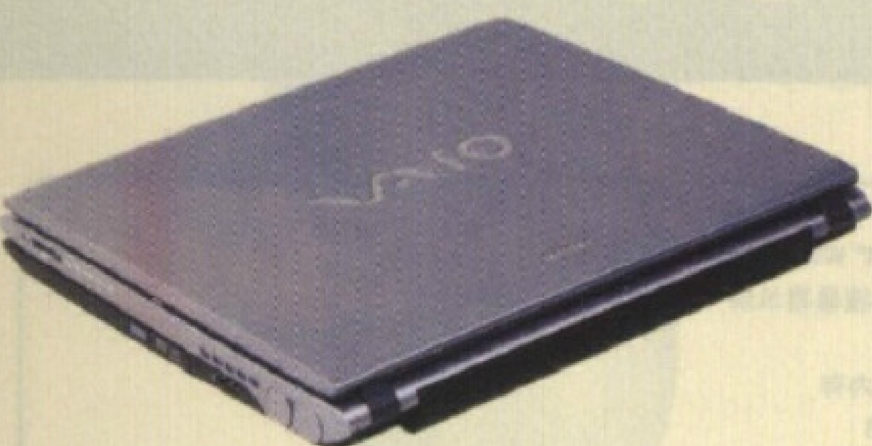


图3



工程师点评

IE4.0体现了微软新鼠标稳重的外形设计理念，不变的是优秀的人体工学设计、出色的做工和绝佳的使用感受。价格方面，IE4.0在中国内地的售价比日本市场略为便宜，比美国市场的40美元稍高，但不到400元的售价还是相当划算的。它的质保期为5年，用户大可放心使用。



厂商： 索尼电子有限公司（SONY）
上市： 2003年11月28日
售价： 15888元
附件： 不详（样机）
推荐： 追求时尚外形和无线连接的用户
咨询电话： 800-810-2228

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

时尚无线新选择——索尼V505MCP笔记本



图1

索尼新近发布了2款PCG-V505系列笔记本电脑，分别是使用赛扬CPU的V505MZC和基于迅驰技术的V505MCP，都是超轻薄型光软互换产品，整体重量仅为1.99公斤。我们本次试用的是V505MCP，这款索尼最新的旗舰产品在上市前就展开了预售活动。

V505MCP采用铝合金外壳，淡灰蓝色的上盖非常耐看，显示器边框和底部则采用深蓝色，整体造型简洁流畅。它标配4400毫安时的锂电池，电池安置在显示屏和底座接口处，使用时略微有些晃动。机器左侧是电源适配器、外置D-Sub、USB、IEEE 1394、麦克风和耳机等接口和PC卡槽（图2）；右侧是记忆棒插槽、康宝光驱、USB、电话和网线接口（图3）；前侧是电源开关、电源/电池/无线网络指示灯和无线网络开关。V505MCP两侧的散热孔十分显眼，外置D-Sub接口、电话接口和网线接口均采用翻盖设计（图4）。

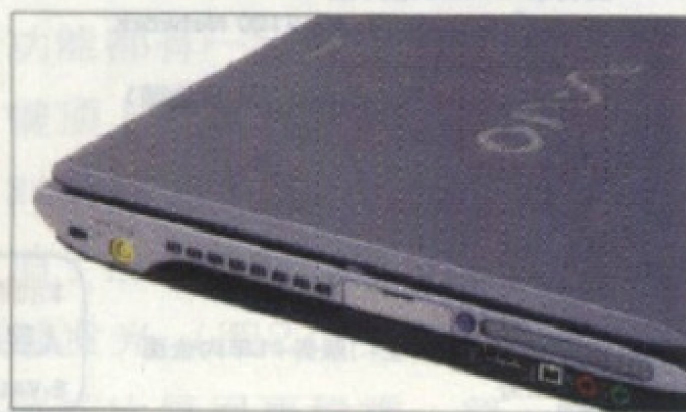


图2

V505MCP的“迅驰”3件套是Pentium-M 1.5GHz、i855PM芯片组和Pro/无线2100网络连接，配备32MB显存的ATI RADEON 9200移动版显卡、40GB硬盘、512MB内存和12.1英寸LCD，配置相当高且较均衡。外设方面，V505MCP配备24倍速托盘式Combo、内置V92 Modem/100M网卡、记忆棒读卡器和PC卡槽，预装操作系统为Windows XP Pro简体中文版。



图3

我们使用MobileMark2002测试它的整体性能和电池寿命，总体性能得分是193，电池寿命是183分钟。应该说整体性能不算太高，这应该和它的硬盘默认用NTFS分区有一定关系。V505MCP的显卡性能相当好，3DMark2001SE 330默认测试成绩为5457分，在上面玩最新的《极品飞车——地下狂飚》也很流畅。它的电池寿命在迅驰笔记本里不是很长，如对电池要求较高，可单独购买更大容量的索尼PCGA-BP4V电池，能提供8小时以上的电力。



图4

V505MCP的外壳、键盘、触摸板使用手感良好，散热效果出色，长时间工作机身也只是微温。LCD延迟时间相当短，显示质量也很优秀，但可视角度略显不足。V505MCP的主要部件保修2年，附件包括说明书和系统恢复光盘包（根据电子版说明书），随机软件包括PictureGear Studio、Adobe Photoshop Elements、DV gate Plus、WinDVD、Norton AntiVirus2003等。

工程师点评

V505MCP美丽时尚的外形极富诱惑力，内在性能也不含糊，如果不很在意电池寿命又同时拥有索尼数码相机，那么它可算得上完美之选。价格是V505MCP的另一大优势（其他大厂相同配置机型一般售价为20000元左右），对喜爱索尼高端笔记本的用户来说这应该是一个好消息。



开创视觉新境界
技嘉全新显卡系列，即将现身！
Spread to the Future !
Phoenus™
© 2003 GIGABYTE Technology
Phoenus™, the synthesis of Phoenix and Venus
技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY
www.gigabyte.com.cn
Upgrade Your Life™



厂商： 微星科技（MSI）
上市： 2003年12月
售价： 850元（128MB版本）
附件： USB延长线、驱动光盘、颈挂式耳机、快速安装指南
推荐： 注重性价比的时尚玩家
咨询电话： 010-82511688

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

轻盈的白衣天使——微星MeGA STICK 1

数码产品是目前最被市场看好的宠儿，从MP3到数码相机，无一不是消费者热衷的对象。微星科技一直致力于主板、显卡、刻录机、无线网络设备等传统IT产品，MeGA STICK 1 MP3播放器的推出标志着微星将加大对数码产品的关注。

清新的绿色塑料包装将MeGA STICK 1播放器很好地保护起来，也给人简洁明快之感，包装上用多种文字标注了规格，方便用户查阅。它的附件包括驱动光盘、颈挂式耳机及多语言快速安装指南。安装指南的内容比较简单，上面标注提供“5号AAA碱性电池”，实际它需要7号AAA碱性电池，包装内也没有附赠电池。



MeGA STICK 1的外形酷似一个大体积的闪存盘，但我们认为它本质上还是一个自带标准USB接口的MP3播放器，因为没有电池供电时它并不能当闪盘用，这和MP3型闪存盘有根本区别。机身采用塑料工艺，手感较轻，挂在胸前也没有什么感觉，也许比较符合女性胃口。乳白色构成了这款产品的基色，显得很素雅，它将主要的操控键放置在边条上，面板看上去相当简洁。

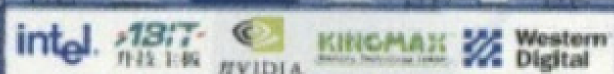
MeGA STICK 1的功能很完善，它支持VBR格式的MP3及WMA，提供了普通、摇滚、流行乐、古典乐、爵士乐5种均衡器，循环模式包括普通、重复当前、重复所有、随机重复、随机播放5种，同时它还具备录音、FM立体声收音和简单的复读功能。它的液晶背光屏设计独特，对比度高，视觉效果很好。液晶屏的分辨率并不太高，但内容显示排列合理有序，不显拥挤；播放过程中，液晶屏显示能出歌曲标题（如MP3文件没有标题则显示文件名），它还支持包括中、英、日文的多语言显示。液晶屏下方的按键身兼数职，播放、暂停、频道记忆、开关机都靠它完成，其他功能键则排列在侧方的边条上。众多功能使得MeGA STICK 1的操控有些复杂，但其说明书没有提供详细说明，有些具体操作需用户自行摸索。也许是内置处理器较慢，操作时感觉它的反应略有延迟。

将MeGA STICK 1插入USB接口，Windows XP能辨识出播放器而无需安装驱动，其读写速度处于普通闪盘的平均水平。微星附赠的耳机音质一般，中高音尚可，低音效果一般，考虑到它较低廉的售价也是可以理解的。同时，该耳机的挂颈式设计比较贴近用户，也能对耳机连线起到一定保护作用。如果比较重视音质，我们建议替换更好的耳机，如森海塞尔的MX系列，音质将会有脱胎换骨的感觉，同时也能充分发挥播放器本身的回放能力。MeGA STICK 1的FM收音质量令人满意，它支持以0.1MHz为单位搜索频道，并能记忆10个频道。它的录音功能较出色，内置麦克风（也可外接麦克风），可设置录音的采样频率，同时还能对FM节目进行录制，非常方便。


附赠的耳机

由于只使用一节7号电池，它的使用时间并不太长，在缺省音量、正常操作环境下，一节普通南孚AAA电池能坚持约7个半小时。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

微星MeGA STICK 1播放器的功能很丰富，具备较突出的性价比，其制造工艺和性能处于中档水平。说明书的编制是它需要改进的地方，由于功能较多较复杂，连比较熟悉数码产品的我们也只能摸索操作，希望微星这样的大厂不要忘记这些“小”事。



厂商：金山软件股份公司
上市：2003年12月20日
售价：两者价格均为99元
推荐：一般电脑用户（金山毒霸6）
网络游戏玩家，有较高安全需求的网络用户（金山网镖6）
咨询电话：010-82326868



炫目度：
口水度：
性价比：



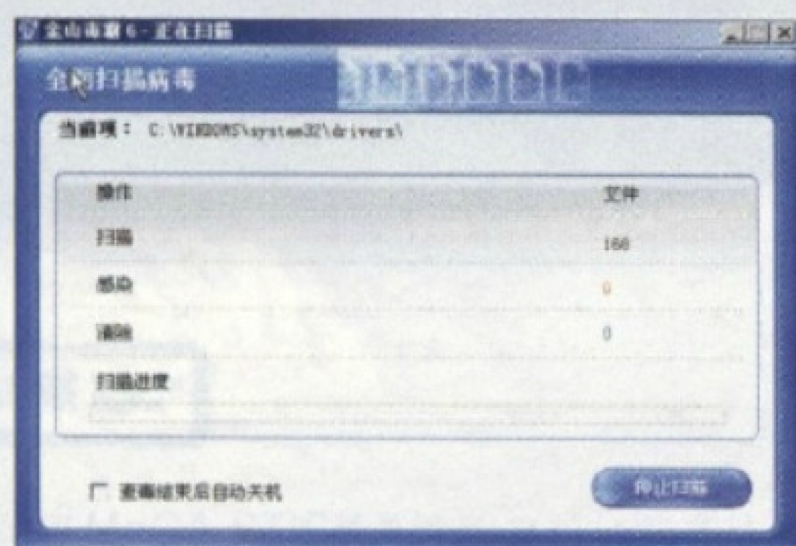
炫目度：
口水度：
性价比：

强力双保险——金山毒霸6与金山网镖6

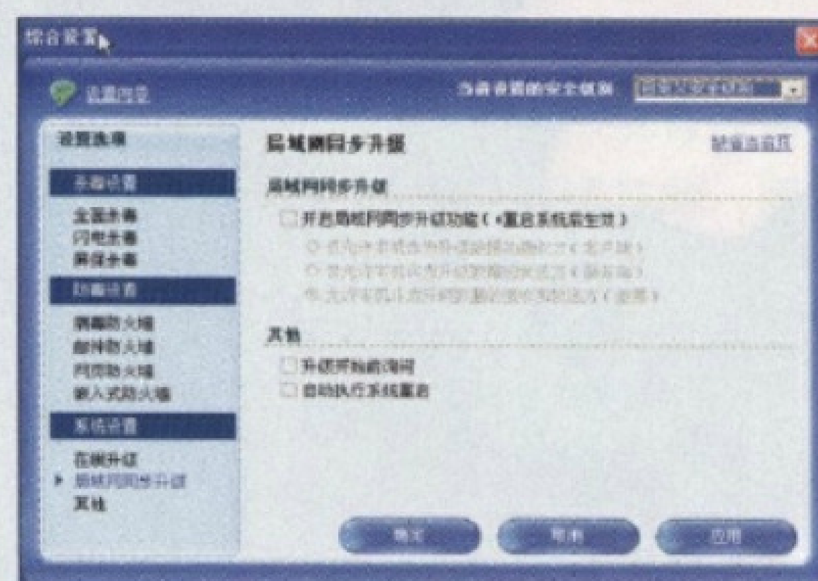
与V系列毒霸、网镖的推出仅隔半年，金山公司又全面推出了其单机用户安全产品——金山毒霸6和金山网镖6。2003上半年推出的V系列产品在引擎技术上并没有很大创新，但一些新功能也为它们赢得了不少喝彩，那么新版的6系列产品有何改进呢？我们在产品即将上市时拿到了最后的送测版，不妨一起探其究竟。


图1

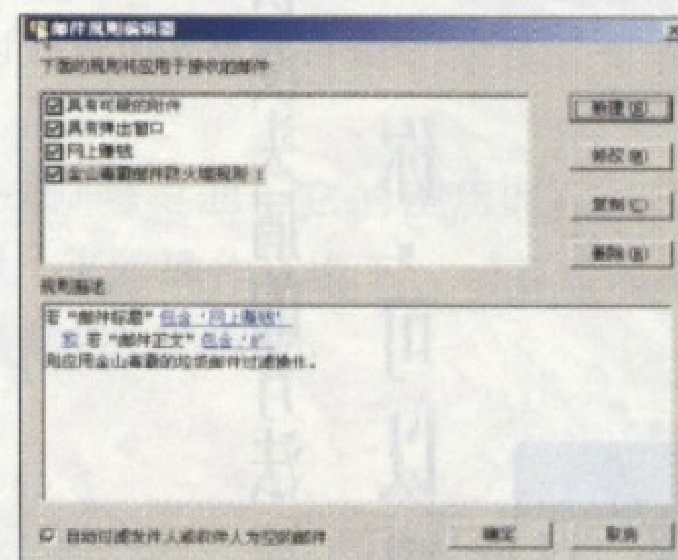
金山毒霸6完全安装需要近64MB空间，在安装时，我们发现金山毒霸6拷贝数据之前会对内存进行查毒，这个步骤可以保证软件的无毒安装，是个不错的改进。安装完成后启动主程序，发现界面在保持美观大方的特色以外，添加了一个Windows菜单（图1），此外主界面中单独加入了一页“安全状态”，这样用户在主界面上就可以方便查看或改变各种设置。初次使用时，软件会弹出向导设置对话框，帮助用户简单设置自己需要的安全等级，而在这之后还可以简单地调整安全级别，使用毒霸推荐的几种安全功能组合，这些对不关心技术的电脑使用者都是比较体贴的考虑。


图2

在资源占用上，金山毒霸6比前版本有所增加，每次开机时会自动开启病毒防火墙及同步升级服务，会令配置稍低的系统感觉明显变慢。在测试查杀毒功能时（图2），我们特地准备了一个包含几千个文件的文件夹进行查毒，结果发现使用闪电查毒方式与全面查毒方式的差别并不大，只是全面查毒时系统明显会慢一点，但使用闪电杀毒查杀一个容量为40GB的硬盘时，所用时间比全面查毒要快得多。显然这是因为数据量越大，闪电杀毒的效果会越明显，但我们还是建议在初次使用和对小范围数据进行查毒时，仍采用全面杀毒以增强安全性。在查毒方式上，毒霸V已经实现了快捷方式的查毒，现在毒霸6更能直接通过右键菜单对某个文件夹进行查毒而无需启动，方便了比较懒的用户。此外毒霸6加强了即时消息病毒的查杀。


图3

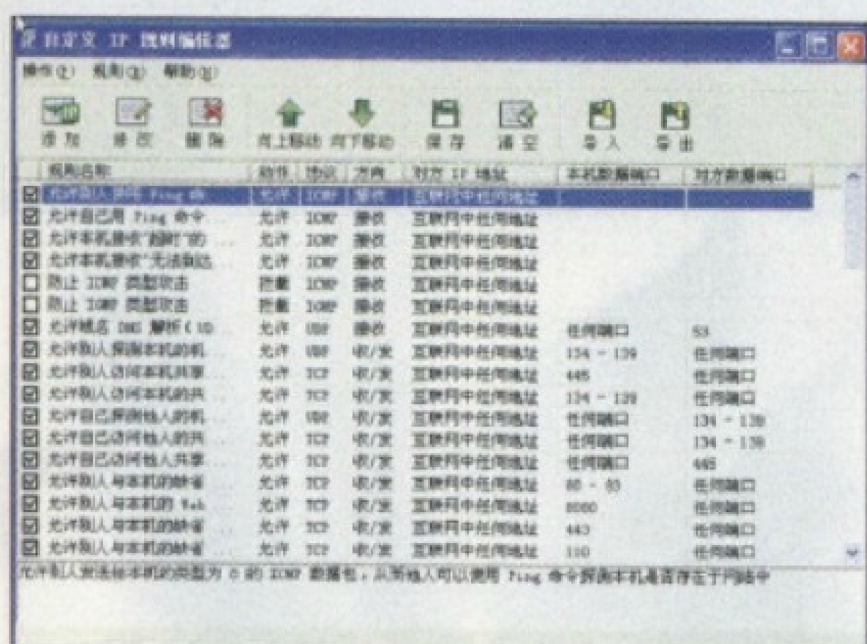
在线升级能力是衡量一个杀毒软件是否优良的重要指标之一，而这历来都是毒霸的强项，此次毒霸更加入了局域网同步升级技术，极大方便了局域网用户的使用。所谓局域网同步升级，指的是局域网内只要一台机器更新了病毒库，它便会自动发出广播，通知局域网中的其他客户端到本机上升级最新的病毒库。这是企业级防毒软件经常使用的一种病毒库升级方法，金山公司将其运用于单


图4

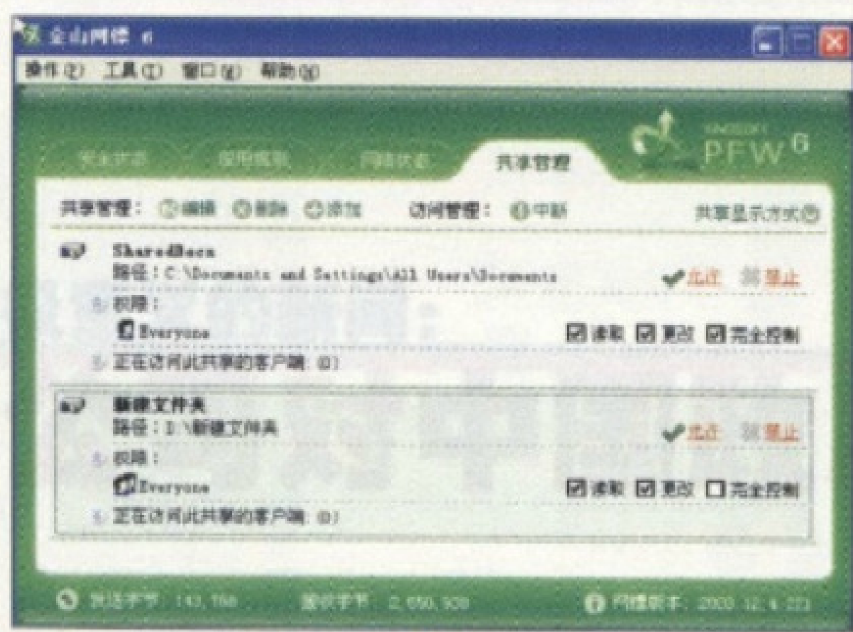
机产品毒霸6上（图3），我们认为是不错的创意。

毒霸6新增了一些特色服务，如自定义邮件过滤规则功能，虽然反垃圾功能一直存在于众多反病毒软件之中，但效果往往不佳，这次金山毒霸6在其反垃圾邮件功能块中引入了一个功能强大的工具——“邮件规则编辑器”（图4）。它可根据使用者所接受垃圾邮件的特征，进行相应编辑来制订过滤垃圾邮件的法则，使过滤功能更为灵活有效。

新版毒霸中还加入网游防火墙功能，以解决网络游戏相应产生的盗号、窃取装备等问题，在测试中发现网游防火墙并不存在单独进程，而是嵌入在病毒防火墙中，很令我们感到奇怪的是，这一功能在毒霸6中找不到任何设置项或单独界面，相比于同类软件，我们认为存在一定的差距。在系统漏洞扫描上，金山毒霸6则做得更细腻一些，我们随便试了一下，测品报告显示有169项漏洞，连个人密码过于简单和共享权限设定太过随意这样的小毛病都能检测出来，确实不容忽视。不过漏洞数量如此多的一个原因是，如果存在共享文件夹密码设置简单的问题，毒霸6会对此文件夹下所有文件逐个报错，这容易引起用户不必要的紧张。


图5

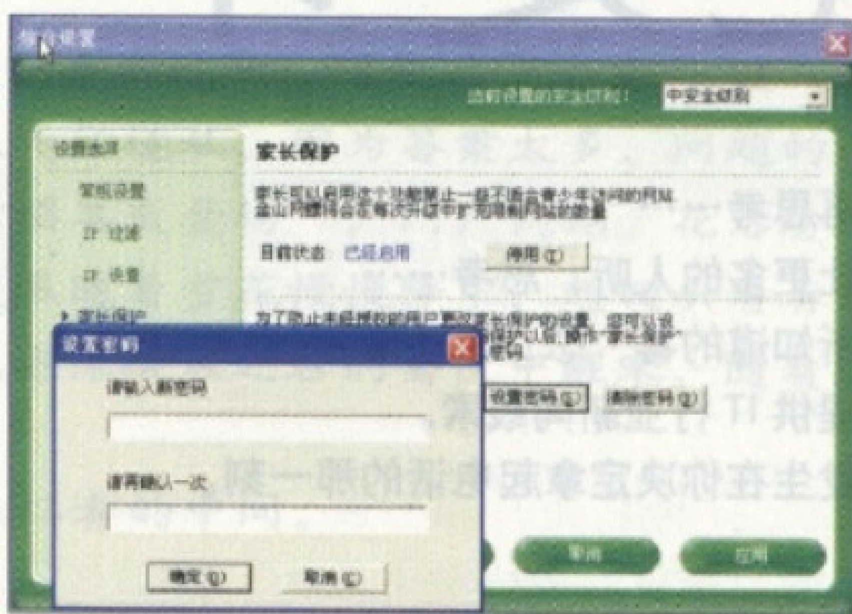
毒霸6还是存在一些问题，比如说：Windows修改大师发布前使用了压缩工具进行压缩，也就是在应用程序外面加一层保护壳，如果用户想用WinRAR一类工具对软件进行解压缩，病毒防火墙有可能会报告出现Trojan.CJQQ.712704病毒，结果会造成误删WinRAR，这一类问题只能修改杀毒引擎才能解决。


图6

与金山毒霸6一起出击的金山网镖6，继承了前作简单实用的特点。网络个人防火墙最让人头疼的就是IP规则的编辑，不是每个使用网络个人防火墙的用户都能理解IP规则，虽然与其他国内软件开发商相比，金山在这方面已经做得不错，但与金山网镖V相比较，金山网镖6在IP规则的编辑上并没有多大的变化，只是在操作界面上略作调整，使得界面更加清爽好看（图5）。在人性化的处理上，金山网镖6与金山毒霸6还有一定差距，防火墙报警可自己编辑，但缺乏亲和力。

虽然存在不少小毛病，但金山网镖6的一些新功能还是很有特色的。最近新加入的“目录共享管理”功能（图6），可防止有些不法用户或病毒利用局域网络方式提供的共享功能任意删除、更改或破坏局域网中其他计算机上的资源。金山网镖6可自动监测并拦截来自网络的攻击行为，并跟踪显示攻击发起的IP地址。如果发现有用户在非法读取机密文件或写入恶意程序，用户可以通过网镖轻松地终止掉这种操作。

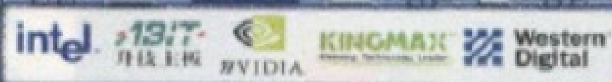
金山网镖6也增加了对应用程序数据包进行底层分析拦截的功能，可防止网络游戏帐号和密码、QQ帐号、信用卡号等个人隐私信息被传送到不安全的地方，提高了金山毒霸6的完整性。


图7

金山网镖6可控制应用程序发送和接收数据包的类型，通讯端口，并且决定拦截还是通过，这是目前其他很多软件防火墙不具有的功能。除针对程序级的控制外，金山网镖6还可以针对进程进行控制。网络状态功能有助于了解当前用户计算机连接到外部网络的应用程序的详细信息，用户可通过查询网络状态找出当前连接到网络的可疑应用程序并结束其进程。使用网络状态，用户可查看当前计算机连接到外部网络的应用程序的名称、安装路径、使用的TCP端口或UDP端口，并结束可疑应用程序的进程。

另外金山全球首家率先支持Intel迅驰移动网络计算技术，提供无线网络安全保护。当从无线网切换到有线网时，金山网镖6会自动给出提示，同时自动切换相应的安全规则，保证用户免遭侵入。而且能帮助家长根据需求轻松地为电脑设置网络使用权限，禁止访问不良网站，使家长不必为未成年子女不适当使用网络而担忧（图7）。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

6系列的毒霸和网镖在界面及易用性方面仍然很出色，并且在V系列之上作出了不少改进，同时闪电杀毒在目前病毒库不断加大的情况下也渐渐显示了优势。但有很多用户对金山公司同时发布金山毒霸和金山网镖表示了疑问，由于互联网传播的计算机病毒普遍采用了黑客技术，仅仅靠杀毒软件难以抵御，虽然二者在某些功能上并不相同，但互补性则显得日益重要。

中国IT行业大事典

History Of Industry

■策划 本刊编辑部
执笔 冰河

我们早已经进入了信息时代，信息已经多得让我们看不过来。随便在Google上键入一个关键字，就会有海量的解释和相关事件，但是那一刻反而让人无所适从，因为答案太多，问题的目的反而模糊了。过去的一年很纷乱，也很精彩。网络游戏“你方唱罢我登场”，门户网站“花落纷纷知谁家”。各种各样的新闻、活动、采访、记录……当年度的大幕随着雪花慢慢降下，想回头看看曾经记录了什么，才发现，真的很难。我们只知道，IT行业正在从泡沫破裂之后的蛰伏中醒来，随着这个孤独而疯狂的世界，慢慢的旋转。

这是最好的时代，这是最坏的时代，我们应该在二者的中间。

1 最具积极意义的新闻：微软公司对中国政府有条件展示源代码

爆炸力：★★☆
轰动力：★★☆
影响力：★★★★

新闻回顾：

2003年2月27日，微软与中国有关部门签署协议，向中国政府有条件开放操作系统源代码。协议规定，可在“受控制的条件下”，由中国政府指定的机构和人员对Windows系列操作系统的源代码进行查看和研究，此前的1月14日，微软推出了全球性的政府源代码备案计划，通过可控方式，使签约政府和机构得以查看视窗的源代码和相关技术信息。俄罗斯政府成为最早与微软签约的国家之一，随后北约组织和英国政府也加入这个安全计划。因此中国的签约，事实上是参加了微软此项政府源代码备案计划。



2003年9月25日，在众多媒体的见证下，中国信息安全产品测评认证中心源代码查看实验室举行了揭牌仪式，并宣布正式成立。包括公安部第3研究所在内的国内7家承担政府信息安全项目的关键单位跟微软签署了首批“政府安全计划附加人员附件”协议。协议签订后，中国信息安全产品测评认证中心及其授权的这7家单位将可在正式成立的源代码查看实验室，通过“协议规定的方式”查看微软公司Windows操作系统的源代码，并进行信息安全方面的研究。上述7家关键单位具体包括公安部第3研究所、国家信息安全基础设施

研究中心、中电科技集团公司第15研究所、中国计算机软件与技术服务总公司、济南得安计算机技术有限公司、北京启明星辰信息技术有限公司和北京天融信网络安全技术有限公司。尽管此次签约在中国被视为微软为改善与中国政府关系，赢得政府部门采购竞标的一项手段，但毫无疑问微软在知识产权的共享方面走出了有意义的一步。

不过，业内资深人士认为，目前微软并不准备给中国政府提供真正的源代码，仅属于“只许看，不许摸”的最初级阶段。未来双方需要验证的细节还有很多。

记者点评：虽然“自由共享”是软件编译的核心精神，但在现行的商品经济体制下，没有免费的午餐。微软向中国政府开放源代码，一方面是基于公共利益的要求，其中最主要的是政府安全问题。目前，各国政府对微软操作系统所存在的“后门”等安全隐患的担忧与日俱增。为打消这方面顾虑，微软制订了“政府安全计划”。另一方面，来自于Linux的竞争压力，也迫使微软不得不在源代码问题上有所让步。不过考虑到“受控制的条件下”和“查看”的说法，任何政府和机构无权对Windows操作系统进行调整修改，因此在安全性上Windows始终落后Linux一步。现在只是进入微软网站，只能使用一个代码查看工具查看Windows源代码。与“备案”是有根本区别的。今后，中国政府将继续要求微软真正能够实现备案。

从微软认为对源代码拥有完全的权利，到事实上承认这种权利的相对性，说明在知识经济中，知识产权不是绝对的权利，产权是公共利益与私人利益的一个博弈过程，它的发展趋势是谋求双赢，而不是一方通吃。虽然目前仅仅处于初级阶段，但是迈出的第一步总是可喜的。从这个角度说，这是本年度最具积极意义的产业新闻。

2 最沉重的新闻：“冲击波”病毒肆虐中国

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★★
影响力：★★★★

新闻回顾：

2003年8月11日，一种名为“冲击波”（WORM_MSBlast.A）的电脑蠕虫病毒从境外传入国内，短短几天内影响到全国绝大部分地区的用户。该病毒首次利用了7月16日微软公布的RPC缓冲溢出漏洞进行传播，能够使遭受攻击的系统崩溃，并通过互联网迅速向容易受到攻击的系统蔓延。感染后可能出现以下现象：Word、Excel、Powerpoint等文件无法正常运行，弹出找不到链接文件的对话框，一些功能如“粘帖”等无法正常使用，控制面板出现异常，系统文件无法正常显示，Windows界面下的功能无法正常使用、计算机反复重新启动等现象。受到DDOS攻击的网站会因收到的服务请求太多而不能处理正常的请求，可能消耗大量的带宽。因此这是一个对个人电脑和网络系统都有严重损害的病毒。由于中国地区很多用户没有及时下载安装该漏洞的补丁程序，所以传播速度相当迅速，波及范围十分广泛。整个过程中有超过百万的网络用户成为病毒的受害者。



记者点评：中国的安全软件企业的确没有放过这个市场机会，从8月12日截获病毒的样本开始，各安全软件公司就进行了各种应急行动。瑞星公司宣布其新品单机版软件降价30%；金山则在各大城市免费派发专用工具盘，并随后将其金山毒霸产品降价20%；江民公司也在降低产品价格的同时，借机推出了999元的网络版杀毒软件推广行动，为广大用户解决了燃眉之急。

首先需要指出，没有及时下载安装该漏洞的补丁程序，根本原因是因为盗版在国内的盛行。既然是非法用户，正常的升级服务和企业售后服务也就成为了泡影。而在盗版使用已经成为习惯的情况下，即使使用正版，升级维护的意识也非常淡薄。因此盗版的使用在短期上是方便了个人，损害了正版事业，在长远意义上，却没有谁是获益者。虽然此次病毒事件对个人用户造成的损失并不显著，但是考虑到未来严峻的安全问题，我们需要更多的反思和行动。

3 最苦中作乐的新闻：

"非典"事件推动中国IT应用

新闻回顾：

抗击"非典"病毒是2003年中国举国上下关注的头等大事，面对病毒我们付出了非常惨重的代价。但它也给中国的电子商务应用带来了前所未有的机会。迫于隔离和防止感染的心理压力，人们减少了外出购物和公共活动，因此"非典"肆虐期间，B2C网站一个比一个风光，吸引了一大批速成的消费者，让消费者从时髦、年轻的人群向各个层次扩散，很多人都是第一次体验网上购物和娱乐消费，造成了一个特殊时期独有的特殊现象。

卓越网：平时每月图书的销售额大约在1000万元左右，而从4月29日到5月4日，仅短短的5天内，卓越网的销售额已经突破1500万元。



易趣网：日均出价次数从3月的30 000多次，增长至超过40 000，日均交易额则从3月的180万元猛增到四月初的230万元。易趣运动频道网页日均浏览量是70 000人次，在线运动商品数量已经达到12 000余件，成交商品数从2000余件到12 000余件，交易额则从2003年1月的55万增长到2003年3月的217万。

联众：4月以来，联众的在线人数明显上升，增长了50%以上。在线时间也长了许多，很多用户一玩就是一整天。另外，许多原来的免费用户主动交钱，转为了收费用户，以享受更精彩更丰富的游戏内容。联众游戏网站早在"五一"前就打出了"不出家门、不怕'非典'，安全迅速成会员"的广告词，网站人气剧升。4月30日晚，联众桥牌高峰在线人数达到了7200人。

与之相对应，工商银行、招商银行等网络金融应用的主力在"非典"时期的业务量也增长了57%。

记者点评："非典"一夜之间让电子商务的概念深入人心，中国老百姓各年龄阶段，各层次的人零距离地感受了电子商务对工作、学习、生活、娱乐带来的便利；让中国老百姓提前实实在在地感受"21世纪人类新生活"，人们足不出户通过网络完成众多工作、生活、学习的事务，在家办公、购物、上课、娱乐。感叹"原来生活还有这么一种可能"。

不过，"非典"病毒对中国互联网用户更深层次的影响，不仅仅在于作为购物交易平台的应用，或者在线娱乐的门户。"非典"盛行的初期，人们通过网络获得各地的疫情信息、交流预防的经验方法。"非典"过去之后人们在网络上讨论此次事件的得失。整个事件过程中体现了官方话语权的无力和民间话语权的确立，以及网络媒体一定的公信力。从民主和法制的角度上说，网络在此方面的前途不可限量。

4 最具希望的新闻：

国内网站大并购



新闻回顾：

2003年11月27日，搜狐公司在北京公布了两起重要收购的耗资金额——收购17173.com和焦点网共耗资3650万美元，折合人民币3亿元，这一数字超过了外界早前对两起并购金额

的估测。与此同时，美国知名门户网站雅虎（Yahoo）公司在香港宣布收购国内知名网络内容服务公司3721，并购金额达到1.2亿美元。虽然随后对于该收购的细节尚有疑问，但3721已然出售成为不争的事实。

记者点评：在并购后的首次公开见面会上，貌不惊人但非常年轻的17173.com负责人蔡宗建和焦点网首席执行官龚宇都显得很兴奋，兴奋程度甚至超过了搜狐的张朝阳和古永锵。有关消息透露说，两大网站非常满意这次与搜狐的交易，因为他们获得的大部分是真金白银，搜狐并购17173.com总计耗资2050万美元，且全部为现金，而在另一起对焦点网的并购中，搜狐耗资1600万美元，其中80%是现金，20%是股份。

在中国互联网走过十周年之际，除了中国门户网站在美国股市创造了股价和回报的奇迹以外，一大批当初依赖风险投资支撑起来的网站终于熬到了实现价值的那一天，风险投资家们完成了退出，创业团队也各有所得。喧嚣与泡沫、起伏跌宕的故事让中国互联网短暂的历史给人的感觉似乎很漫长，但实际上现在距离当初第一批国际风险投资商开始在中国烧钱仅仅过去三五年的时间，按风险投资的运作周期来看，三五年的时间就完成了退出，这可以说是风险投资业中一个成功的故事。而从另一角度而言，无论是搜狐的3650万美元，还是雅虎的1.2亿美元，那些风险投资家们不仅完成了退出，也肯定在这些并购中获得了丰厚的回报。"中国的短信和网游市场都为人看好，庞大的互联网消费人群成为中国互联网业的原动力。"一位IT业内人士如此评论。有了良好的发展原动力，相信现有的收获时节还只是开始。

5 最让人眼红的新闻：丁磊成为2003年中国首富



爆炸力：★★★★
轰动力：★★★
影响力：★★★☆

新闻回顾：

2003年10月15日是一个特别的日子。这一天，有两个中国人几乎同时登上了"巅峰"。一个是"中国探索太空第一人"杨利伟；一个是"2003年中国首富"丁磊。这个月，丁磊被"胡润"和"福布斯"同时评为中国最富有的人，成为双料冠军。

1971年出生于浙江宁波的丁磊目前是国内三大门户网站之一网易的创始者，目前他仍旧担任着网易公司董事长和首席架构设计师的职务，并持有网易公司约58.5%的股份。由于网易公司2003年以来良好的盈利业绩表现，它在纳斯达克上的股价不断上涨，丁磊也在不知不觉中以身家75亿人民币成为国内最年轻的富豪。

记者点评：富豪榜一直是引人注目的东西，很重要的因素之一是因为榜上富豪随后的命运多舛。据说胡润首次统计制作的"福布斯"排行榜上前十名的富豪，只有鲁冠球、杨文京等少数人目前仍旧能出现在现在的名单中，诸如仰融、刘晓庆、杨斌、赖昌星等人因为各种各样的原因消失，就在今年富豪的评比后，上榜的新疆啤酒花集团董事长又因未知原因出走，使得人们对于中国富豪的财富来源产生了很大疑问。"福布斯"也被人戏称为"富不？死！"。丁磊这次成为富豪榜首富的意义在于，其财富的表现形式为纳斯达克上的股票价值，任何人都可以审查其财务年报，质疑其财产内容和财富积累过程，这使得他成为看上去身家干净透明的富豪，表明在中国可以通过个人奋斗合法地积累个人财富，对于中国的青年人有非常积极的榜样作用。

此外，作为网络游戏《大话西游》的开发和运营者，丁磊和《传奇》的运营者，上海盛大公司总裁陈天桥的上榜，也说明数字娱乐在现在这个时代逐渐成为人们娱乐消费的重心之一。

6 最让人振奋的新闻：电子娱乐登堂入室

新闻回顾：

2003年3月28日，863计划计算机软硬件技术主题专家组公布了“十五”期间“计算机软硬件技术主题第三批课题申请指南”，其中专题4为“中文处理与人机交互技术综合示范应用”，网络游戏的相关课题隶属于此专题之下。7月28日，炎黄新星公司的“智能化人机交互网络示范应用课程”课题通过考核，被列入计划中；随后不久金山公司申请的“中文处理与人机交互技术综合示范应用”的研发课题也获得通过。据国家科技部发展计划司863处处长傅鸥介绍，在网络游戏这一课题中，863主要“支持其中关键技术的研发”，即网络游戏通用引擎研究和示范产品开发等两个项目。项目将以企业已有的游戏引擎及863计划中文处理、人机交互和数字媒体等技术成果为基础，研究一套具有自主知识产权、可供第三方使用的二维及三维双应用的网络游戏通用引擎，并在此基础上开发一个具有示范性的商业化网络游戏产品。863计划对这两个项目的总投资额为500万元，项目将由我国部分科研机构、高校以及两家企业参与共同研发。

11月18日，国家体育总局正式批准电子竞技为在中国开展的第99个体育竞赛项目，首届电子竞技运动会将在明年举行，电子竞技国家代表队也将在赛后组建。比赛将由中华全国体育总会主办，华澳星空承办，这是在国内首次举办最高级别的电子竞技大赛。

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★
影响力：★★★★



（附：国家863计划介绍。863计划全称为“国家高技术研究发展计划”，作为我国高技术发展的旗帜，这一计划常被人们与美国的“星球大战计划”、西欧的“尤利卡计划”、日本的“十年基本对策”相并论。863计划的总体目标是：集中少部分精干力量，在所选的高技术领域，瞄准世界前沿，缩小与发达国家的差距，带动相关领域科学技术进步，造就一批新一代高水平技术人才，为未来形成高技术产业准备条件，为20世纪末特别是21世纪初我国经济和社会向更高水平发展和国防安全创造条件。）

记者点评：这两条新闻都不长，但是实际上的意义却非常深远。因为它意味着“电子游戏”这个过去处在半明半暗状态，有着“电子海洛因”称号的事物，终于走进了科技和体育的殿堂，成为一项可以堂堂正正讨论研究的项目。尽管从新闻的内容看，网络游戏和电子竞技所蕴涵的巨大经济利益才是他们得以浮出水面的关键，真正的文化和竞技精神在短期内还没有迹象能得到重视和推广，但是毕竟它们有了正式的积极的身份，不再是“误人子弟，玩物丧志”的恶魔。无论是作为新闻工作者，或者是普通的玩家，这两条新闻都在我们的心里点起了希望的火焰。

7 最让人担心的新闻：华为思科诉讼事件



思科钱伯斯VS华为任正非。

新闻回顾：

2003年1月23日，思科公司正式起诉中国华为公司及华为的美国分公司，要求华为停止侵犯思科知识产权。思科的诉状包括以下4个要点：一、抄袭思科IOS源代码。二、抄袭思科技术文档。三、抄袭思科公司“命令行接口”，这是思科IOS软件一个重要组成部件。四、侵犯思科公司在路由协议方面至少5项专利。随后该消息在中国国内外引起巨大反响，成为继2002年DVD产权纠纷后又一起国际知识产权官司。

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★★☆
影响力：★★★★☆

2003年2月4日，思科在向法庭递交的文件中称，华为在设法消除美国市场上的证据，阻止美国法庭就思科的指控作出判决。而华为则称他们已经停止在美国市场出售和经销这些产品，并称停止部分产品在美销售是一种建设性的举动，不会给该公司造成重大影响，而且他们还将开发其他不涉嫌思科指控的新产品。

2003年3月14日，华为表示若和解失利将在中国反诉思科进行垄断。华为在国内的专利代理三环专利负责人温旭向外界透露，在适当时候，华为会提出反诉讼。

2003年3月18日，一名华为前雇员周一在递交美国得克萨斯州马歇尔地区法院的文件中声称，华为所生产的软件和全球最大网络设备生产商思科的产品甚至连瑕疵处都一样。

2003年3月20日，华为与3COM成立合资企业华为控股，总部设在香港，业界普遍认为华为结盟3COM全球反击思科。

2003年10月1日，双方联合公开声明，其内容为：思科和华为已签署一份协议，以终止目前在得克萨斯州地区法院的未决诉讼，作为该协议的一部分，两家公司已就一系列行动达成一致，在全部实施该系列行动以及独立专家完成审核程序之后，华为和思科的产权诉讼得以终结。

记者点评：知识产权一向是国内科技企业经常挂在口头上的词，但对于如何尊重知识产权，显然每人均有自己的看法。就在华为言之凿凿地声称绝对没有侵犯思科的知识产权，并要提出反诉的同时，华为逐渐停止了涉嫌侵权产品在美国的销售，修改了涉嫌侵权产品的设计和程序代码。最终以和思科庭外和解而告终。其嘴硬心虚的表现说明中国企业在知识产权问题上的确有太多不可告人的东西。而此次纠纷中国内媒体大部分站在华为一方，指责思科挥舞知识产权大棒打压中国企业，华为最终的表现则给了国内媒体一个反讽。加入WTO一年多了，我们尚未看到任何实惠的出现，从闪盘到路由器，从DVD到数码相机，中国企业面对的知识产权纠纷却越来越多。如何认识知识产权，如何尊重国外企业的同等权利，在民族感情和法律规范之间该如何选择，也是国人和媒体逐渐需要学会思考的内容。

显然思科是给华为认真地上了一课，就在与思科逐渐达成和解的同时，华为与原公司职工的知识产权纠纷也逐渐浮出水面，只不过，这次华为是站在原告席上。

8 最恶搞的假新闻：比尔·盖茨被刺杀

新闻回顾：

2003年3月29日上午11时左右，中国互联网突然传出一条令世人震惊的消息——比尔·盖茨在出席洛杉矶的一个慈善活动时遭暗杀。此消息从《中国日报》网站传出后，迅速被新浪、搜狐等网站转载，部分网站还为此迅速赶制专题，但不到1小时的时间，各网站又迅速将此消息撤下。12点，搜狐与微软高层联系后发布第一条辟谣新闻，12时27分，《中国日报》网站正式辟谣。

肇事者是《中国日报》网站不负责任的一名编辑，把一个英文玩笑网站的内容当成CNN的新闻，翻成中文发在网上。很快，这条盖茨被刺杀的新闻就被新浪、搜狐等门户网站转载，并迅速通过手机短信扩散出去。于是，整个中午，全中国都在传说这个世界首富死于非命的悲惨故事。网络媒体竟然以这种令人瞠目结舌的荒诞方式，让其威力显露无遗。半小时后，各网站匆匆用微软中国公司的辟谣声明，替换了盖茨被杀的假消息。这一事件的发生，震动了中国网络媒体界，有严厉批评者称"这是中国网络媒体有史以来最大的丑闻"。

爆炸力：★★★★★
轰动力：★★★★☆
影响力：★★★★



记者点评：关于盖茨的新闻很多，这一条是最让人尴尬的。这条新闻不仅体现了网络媒体在新闻素质和公信力上的缺失，更重要的是，网络媒体对公众意识取向的追捧反映出中国用户潜意识中对于比尔·盖茨的恶感。抛开微软公司与中国的恩恩怨怨不说，盖茨实在是一个非常出色的企业家，估计生在中国也能评上个"十大杰出青年"，当个人大代表什么的。可惜他身在资本主义的美国。财富在中国是个让人眼红的话题，财富的拥有者也是公众注意的焦点。联系到"福布斯"中国富豪排行榜上明星的变迁，以及人们对于富豪榜变迁的态度，无论是中国富豪还是中国老百姓，都应该向盖茨学习，盖茨建立的慈善基金会目前已成为世界上最大的慈善基金会，总额高达240亿美元。盖茨捐款购买的疫苗，已经拯救了30多万非洲儿童的生命。从这个角度来说，盖茨不能够，也不应该期待被刺杀。

合法地拥有财富，合法地对待富豪。这是一部分人先富起来之后中国人需要学会面对的东西。

联手打造网游安全 瑞星公司一马当先

■本刊记者 Littlewing、司马平安

（上接第22页）

此外，一些厂商的谈话也引起了我们的关注。盛大的技术负责人员指出："安全问题有几种情况，第一是服务程序本身逻辑上的问题，这个对大多数引进韩国、日本游戏的厂商来说都存在。对于自主研发的公司来说，这方面可能有优势。第二是对玩家来说，如果号被盗了，装备掉了就会有一些损失，而且会影响游戏的公平性。对此，我们也在做专门的工作。最近也会有一些动作，但毕竟我们在安全防护方面投入的精力会比较少一点。"看来，对于"进口"的游戏，国内的厂商在服务方面还比较被动。

会上，《大众软件》主编汪岱也发表了自己的见解，并提出在游戏厂商与信息安全厂商之间建立联盟，以达成更高层次的合作来有效遏制网游中安全威胁的建议。与会厂商对此提议均表现出极大的兴趣，毛一丁也表示：本次会议就是跟网络游戏厂商作前期的沟通、了解。要结成网络游戏的安全联盟，需要政府机关以及媒体共同配合，这也是瑞星以后努力的目标。此外，游戏新干线的负责人言道："我们比较关注发生的一些案例及其得到比较好的结果。譬如有个很年轻的黑客，入侵了我们游戏的资料库，并且修改和复制了一些装备。经过我们跟徐汇公安局的密切合作之后，已经破了案，黑客已抓获……通过此事我们也得到了一些经验，我们感觉给玩家提供安全其实最好是能通过司法的方式，将盗号和盗取装备的问题上升到法律解决的高度。之前中国台湾省已经开始通过司法机关进行保护的方式，将盗号和盗取虚拟物品等现象定义为财产的盗窃。我们希望政府部门能够特别重视这个问题，也希望有更多的人能努力把这类发生在虚拟世界中的案件重视起来。"

由此，与会者最终达成共识：在目前对虚拟物品处于法律空白的情况下，只能依靠游戏厂商和安全厂商密切合作，通过技术手段来解决日益严重的网络游戏安全问题。据了解，瑞星将和各主要网络游戏厂商展开进一步的技术合作，共同保护玩家的利益和我国网络游戏业的健康成长。

tom's hardware guide

2003年12月09日



尽管与会者没有像拉斯韦加斯的Comdex那样戏剧般地低于预期值，欧洲最大的信息与通信技术（ICT）商业展会CeBIT的参会人数也将明显下降。据德新社报道，由于欧洲经济低迷，尽管CeBIT仍然是世界最大的ICT展之一，但包括Borland、惠普、冲电气和东芝在内的一些公司将不会出现在明年的展台上。幸运的是，不是所有公司都置身事外。阿尔卡特、微软、松下、三星以及三洋等公司仍然会出现在2004年3月18日的汉诺威展会上。微软将代惠普在一号展厅的位置，三星会将它的展台面积加倍，松下则将借此机会展示其不断增长的数码产品业务。德国展览会股份公司确定了此次大会的主要定基调者，共同制定如何面对明年业界局面的战略计划。他们中有诺基亚总裁Pekka Ala-Pietila、SGI的CEO Robert Bishop、法国电信总裁Thierry Breton、仁科总裁Craig Conway和朗讯科技总裁Patricia Russo。

ZDNet

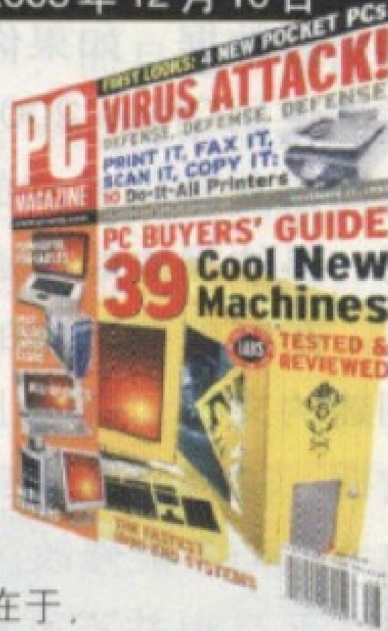
2003年12月08日



微软开发者网站上的一份公告表示，该公司列出了一系列即将淘汰的旧产品。从2003年12月15日起，用户们将不可能再买到它们。列表中即将淘汰的产品包括SQL Server 7、Office XP Developer、Windows 98以及一些Office 2000的相关工具和补丁。微软表示将在2003年12月末更新一些产品的Java兼容版本，其中包括Office XP Professional with FrontPage、Publisher 2002、Windows NT 4.0和Small Business Server 2000。微软宣称，一旦过了最后期限，这些产品将从MSDN和微软的其他站点上消失。公告中说，这是为了履行微软与SUN签署的Java许可协议。按照该协议，微软的软件都应该支持Java程序。到2004年2月，微软有权修改其Java软件以修补Bug和安全漏洞。尽管微软不再出售列表上的产品，但仍将对多数产品提供支持。

PC MAGAZINE

2003年12月10日



毋庸置疑，我们现在生活在Windows的世界里。微软创造的这个操作系统几乎统治着世界上90%的个人电脑市场，而剩下的10%不是苹果OS系统的用户，就是Linux系统的坚定支持者。这些不肯妥协于大众的非Windows用户非常忠于自己的信念，也非常有影响力。那么，有什么是Windows用户无法拥有，而他们又津津乐道的东西呢？苹果的Mac机一向以拥有非常良好的人机交互界面而闻名，并且在近些年来把这个优势进一步强化。Linux系统则以其共享源代码的特点成为程序员和黑客们的最爱，随着近些年来在界面和操作方式向着Windows习惯的靠拢，原有的麻烦、枯燥的使用特点也得到了很大改观。如果单纯从安全性、稳定性和外观来看，Windows系统面对Linux和Mac OS系统就如同侍女陪同着王妃一般。但问题在于，侍女已为人民所熟知，而王妃只有国王才能看到她美妙的身段，所以多数时间，我们都只能看到那面微软的旗子在显示器上飘啊飘啊……

CNET.com

2003年12月09日



美国联邦政府机构的网络安全一向是被安全专家诟病的对象，不过根据政府公开的说法，在经常发出嘲笑的那些人的帮助下，政府部门的网络系统安全性已有了非常大的提高。但是，本周二（12月8日）出台的政府评估报告显示，美国中央和各州的政府部门的网络系统安全性——非常失败。制作这篇报告的是政府机构安全改革委员会。他们指出，尽管绝大部分政府机构部门通过努力显著改善了电脑网络系统的安全状况，但由于某些关键部门的网络安全依旧脆弱得像政客的竞选承诺，使得整体机构的信息安全状况已然没有得到有效提高。就像Tom Davis R-Va，委员会的主席所说的：在阿基里斯的脚后跟还存在的情况下，任何勇士都无法放心地披挂上阵进行厮杀。美国是个商业社会，即使是政府机构，也具有企业的思维和运作特点。其中很重要的一点就是高层人士所拥有的巨大权限。大股东或董事长能查看整个企业的所有机密数据，政府的部长或其他头头也拥有同样的权力。但是，在系统安全的方面，他们吓人的头衔并不能阻止有野心的人觊觎他们手中的数据，而且，在维护电脑系统系统安全的意识上，领导们都毫无例外地拥有麻痹的神经。想想吧，他们给家里安装了坚固的保险门，然后把钥匙显眼地挂在屁股后面，还喝了两大杯威士忌……你觉得那个保险门能保多大的险呢？



Microsoft Office 遁影无形

使用Office 2003 IRM技术保护你的文档

■广东 GZ

微软最新办公软件套件Office 2003正式发布已多日，相信部分读者朋友已经在机器上安装，但更多的人则还在观望中。作为微软的新一代生产力软件，Office 2003集成了不少富有创意的技术和新功能，其中有一项与个人用户密切相关，那就是IRM（Information Rights Management，信息版权管理）技术。个人用户使用IRM可以保护自己文档中的数据，如果你的文档具有相当的商业价值，也可以尝试使用Office 2003文档为载体，加入IRM保护后放在网上提供共享软件式的下载。IRM为什么能够实现这样的功能？具体操作如何进行？这正是本文要解决的问题。

在以前各版本的Office套件中，如果我们要保护自己创建的文档，基本上就只能在保存该文档的时候设置一个密码，这样没有密码的人就不能访问文档，或者只能读取该文档而不能修改。显然这种保护技术的功能是相当有限的，而且也并不可靠，网络上就流传有好几种针对Office文件密码的破解软件。这种情况可能也是微软在Office 2003中开发了IRM保护技术的出发点，通过使用IRM功能，用户可对创建的文档进行更全面的保护，每个作者都可通过IRM技术为访问、使用文档或电子邮件的用户指定权限，并防止未经授权的人员打印、转发或复制敏感信息。使用此项技术设置文档或邮件的权限后，无论信息在什么地方，都会受到访问和使用上的限制，这是因为访问电子邮件或文档的权限存储在文件之中。这些权限基本上分为3个等级：

只读——拥有只读权限的用户只能查看该文件，不能编辑、打印和从中复制文件内容。

更改——拥有更改权限的用户除了查看外，还可以编辑，但仍然不可以打印。

完全控制——拥有完全控制权限的用户除了以上所说的所有权限外，还可对文档设置更多的权限。

Office 2003的IRM技术可完全应用于其组件中的Word、Excel和PowerPoint上，在Outlook中也可以相对简单地使用。由于受IRM保护的文档是被128位AES算法加密的，被暴力破解的可能性几乎不存在，因此只要设定好相应权限，就不用担心安全性问题。IRM技术中最有创意的亮点是，用户身份要通过专门的服务器来认证。也就是说，要创建和阅读带有IRM技术保护的文档时，计算机必须能够连接到网络上（可以是互联网也可以是局域网），并且在网络中可以访问到相应的权限管理服务器。

一、使用IRM保护文件

下面以Word 2003的IRM应用为例，通过一个具体实例来介绍使用方法（以下操作均在WinXP Pro版中完成）。

1.安装客户端软件

启动Word 2003后新建一个文档，随意输入一些文字。然后点击工具栏上的“（自由访问）的权限”按钮（图1）。在第1次使用这个功能时，软件会要求你连上互联网去下载一个有关IRM的系统组件——Rights Management Services客户端软件（图2）。这个组件已集成在Windows Server 2003中，现在由于笔者使用的是WinXP，所以需要接

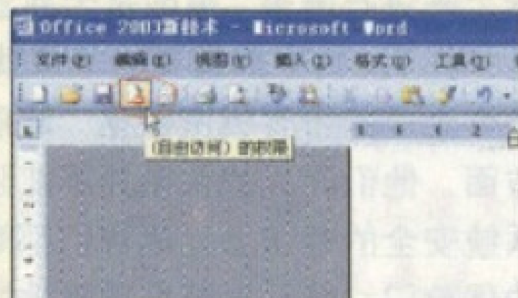


图1

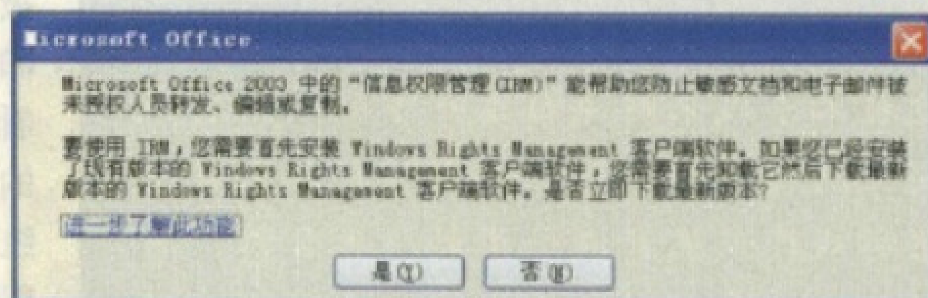
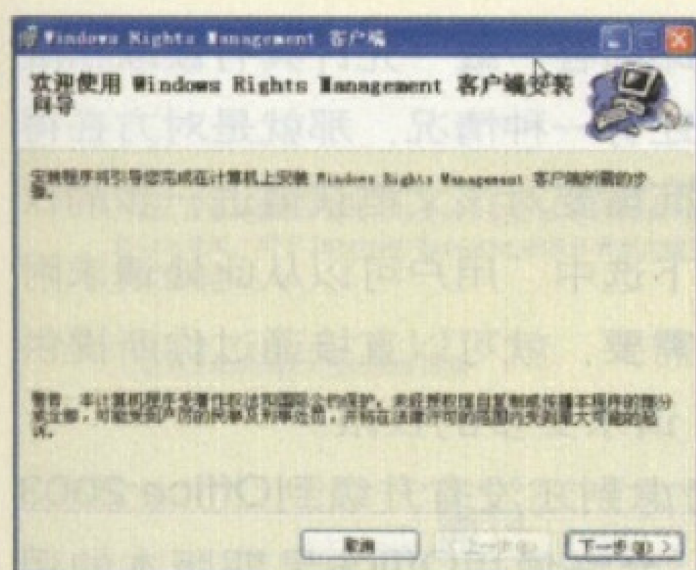


图2


图3

受微软为尚未安装Windows Server 2003的客户提供免费试用的IRM服务。点击图2中的"是"按钮将安装文件下载到硬盘，然后双击此文件进行安装（图3）。

2.注册服务

安装上述组件完毕后我们再次点击工具栏上"（自由访问）的权限"按钮，会弹出"服务注册"对话框（图4）。因为在企业中使用IRM技术时会有专门的权限管理服务器，而我们现在并没有这样的条件，因此选择使用微软提供的免费试用服务。选择"是，我希望注册使用Microsoft的这一免费服务"然后点击"下一步"按钮。接着软件需要登录你的.Net Passport来创建证书（使用MSN Messenger的朋友应该都有，如果还没有就选择马上申请一个，图5），将你的.Net Passport的用户名和密码填写好后点击"下一步"继续安装。最后还需要你选择

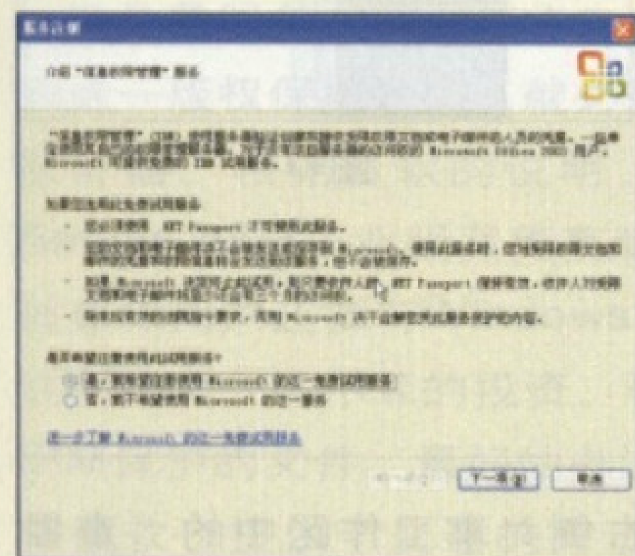
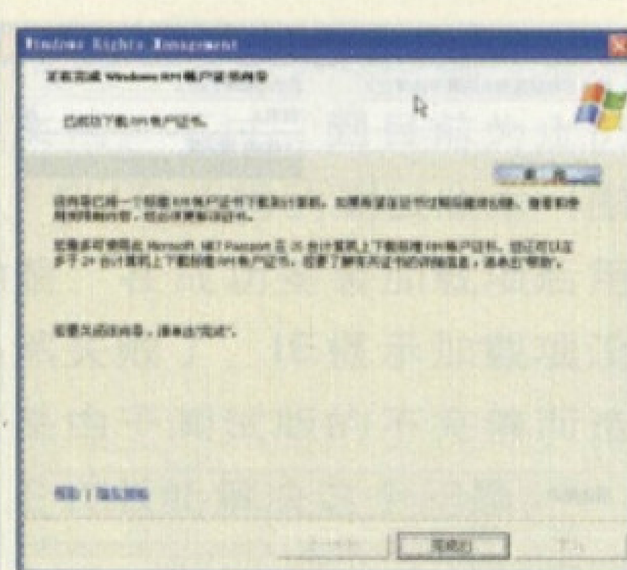
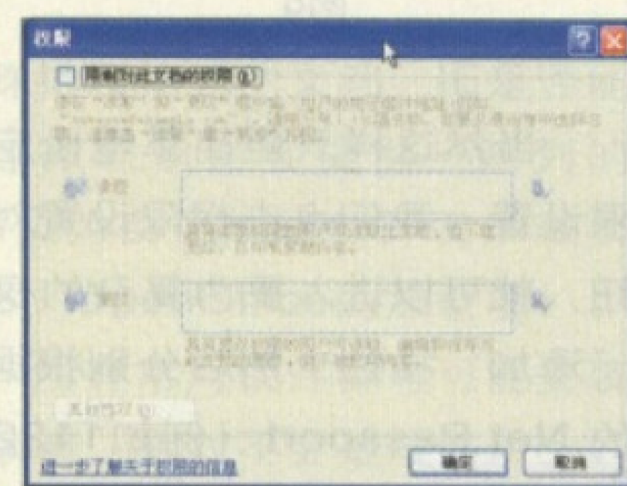

图4


图5


图6

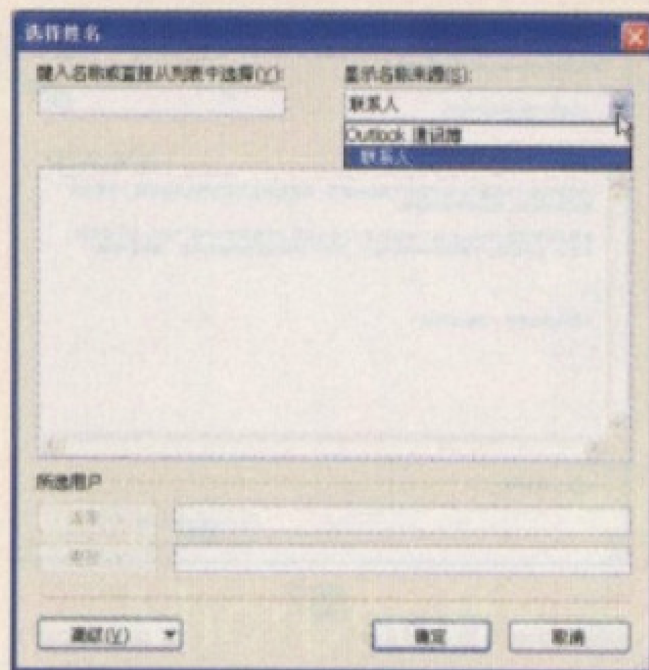

图7

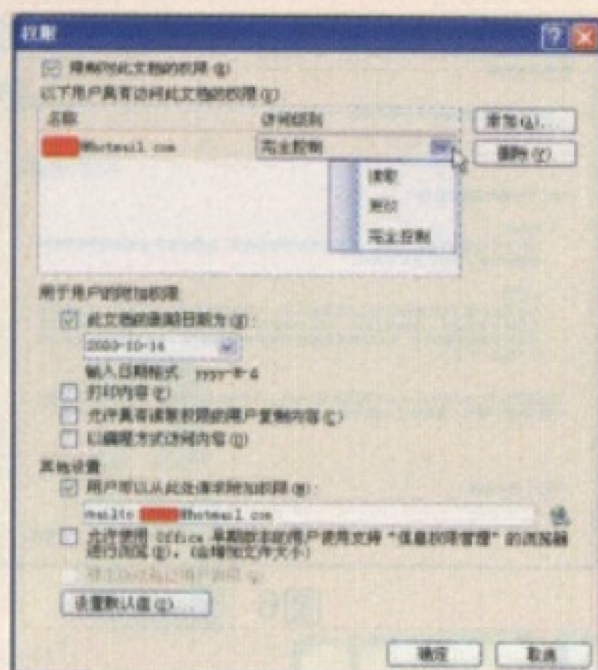
使用证书的类型（图6），在这里我们选择标准证书，然后点击"下一步"。软件开始下载证书到计算机，下载完毕点击"完成"按钮退出安装程序（图7）。软件随即登录到服务器验证你的.Net Passport，验证后弹出一个对话框，再选中"限制对此文档的权限"，我们现在就可以针对不同的用户设置不同的权限了（图8）。


图8

3.设置权限

因为我们选择的是微软提供的认证服务，而用户认证是通过.Net Passport进行的，这就要求以后阅读该文件的用户也必须有自己的.Net Passport账户，而且由于要设置他的权限，所以也必须知道他的账户。在图8中点击对话框中"读取"和"更改"按钮，在弹出的输入框内输入对方的账户即可设定其"读取"或"更改"权限（图9），也可在Outlook地址簿里直接选择。


图9

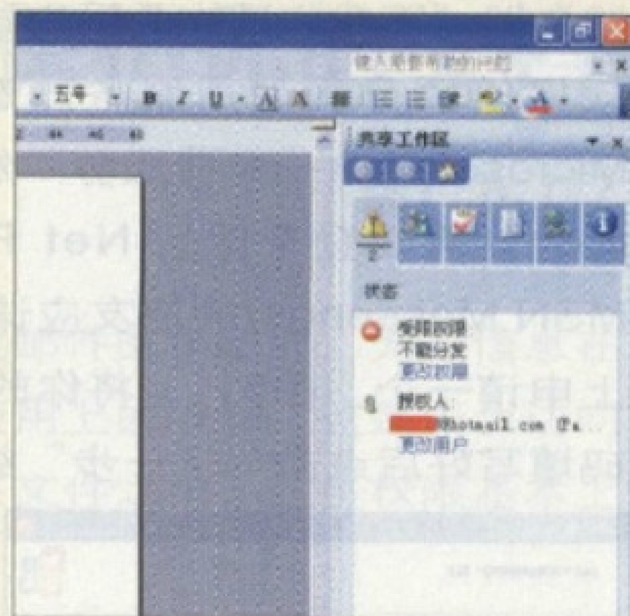

图10

当然这样只能简单地设定权限，为了实现更复杂的权限设置，我们点击权限设置对话框下方的“其他选项”按钮，就可以进入更为复杂的权限设定画面（图10）。点击“添加”按钮，然后分别根据想要分配的权限，把该用户的.Net Passport（例如112233@hotmail.com）输入到“读取”或“更改”对话框中。当然，你也可以设置多个用户对该文档拥有完全控制的权限，只需在该用户的“访问级别”下拉菜单中指定。

如果你提供的文档具有一定的时效性，而你只希望对方在某个特定的日期之前阅读，那么就选中“此文档的到期日期为”的复选框，然后在下面指定到期日期，这样没有完全控制权限的用户在该日期之后就无法打开这个文档了。同样，如果你想让没有完全控制权限的人可以打印或复制该文档的内容，也可以选中“打印内容”或“允许具有读取权限的用户复制内容”。相应的还有一种情况，那就是对方在得到你的文档后由于一些原因而需要对该文档获得进一步的权限，那么你可以在其他设置下选中“用户可以从此处请求附加权限”。这样一旦用户有需要，就可以直接通过你所提供的电子邮件地址给你发信，请求更多的权限。

如果你创建的文档要考虑到还没有升级到Office 2003的用户，那么就可以选中“允许使用Office早期版本的用户…”，这样对于只安装了Office XP或2000的用户，他们也可以通过给IE安装插件的方式来阅读具有IRM技术保护的文档（参见后文）。

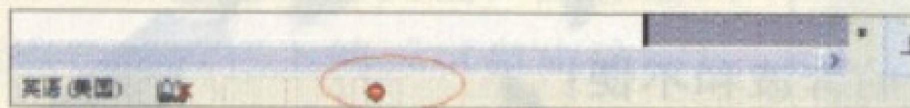
所有权限设置完后点击“确定”，在Word窗口的右侧，你会看到一个名为“共享工作区”的区域（图11），在这里你可以对文档权限进行进一步的操作，例如分别点击“更改权限”和“更改用户”来对已有的权限进行调整。当一切权限都设置好之后，就可放心地将文件通过各种途径发给你希望的接收者了。你根本不用担心这些文件落入到其他无关人员的手中，因为即使他们截获到文件，也不能打开。

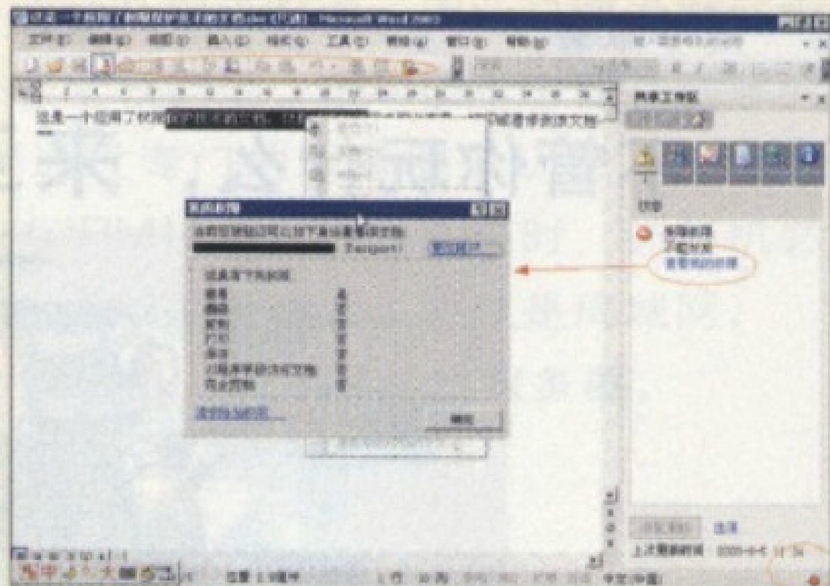

图11

二、使用受IRM保护的文件

上面已经介绍了如何使用IRM保护文件，那么如果我们接收到使用IRM技术保护的文档，怎么阅读它呢？对于文件的阅读者，有两种可能的情况，一是阅读者也安装了Office 2003，二是阅读者只安装了Office 2000或XP等低版本软件。

第一种情况处理起来很简单，只要双击文档即可，当然如果你是第1次打开有IRM保护的文档，而且以前也没有创建过这样的文档，那么Office同样也会让你先下载并安装前面所说的那个IRM组件。点击“确定”后下载和安装即可，这个过程跟之前我们创建文档时是完全一样的。安装过程中同样也要登录.Net Passport，这里我们使用刚才制作好的文档，并使用一个对文档只拥有只读权限的.Net Passport登录。安装好组件后，由于创建的文档是通过微软服务器来验证身份，因此打开文档时，软件要求到微软的服务器上验证凭据和下载权限，只要点击“确定”按钮继续即可，剩下的工作程序会自己完成。文档打开后的界面，在Word窗口的右下角状态栏中有一个“禁止”符号，证明该文档受保护（图12）。而因为只有最基本的只读权限，所以不能编辑和打印该文档，可以看到与打印相关的按钮及复制、粘贴、字体设置等菜单都是灰色不可选的。点击右侧共享工作区中的“查看我的权限”后会弹出对话框，在这里我们可以清楚地看到自己拥有的权限（图13）。如果你需要让具有完全控制或更改权限的用户查看这个文档，只要点击“更改用户”，然后用相应的.Net Passport登录；如果你想向文档的创建者要求更多权限，则可以点击“请求附加权限”，然后程序会自动调用默认的电子邮件客户端软件，给创建者写信，由创建者把新的文档发送给你。


图12


图13

对于第二种情况，阅读文件的方式则有些不同，如果直接在不支持IRM的Office或WPS中打开受保护文档，则该文档不会正确显示。笔者在Win2000 Pro系统上安装Office XP，然后直接在该系统上用Word打开一个受保护文档，此时显示一个出错界面（图14），按照提示点击链接后程序会自动联网到微软的网站，在这里可以下载用于IE6的IRM加载项——Rights Management Add-on for

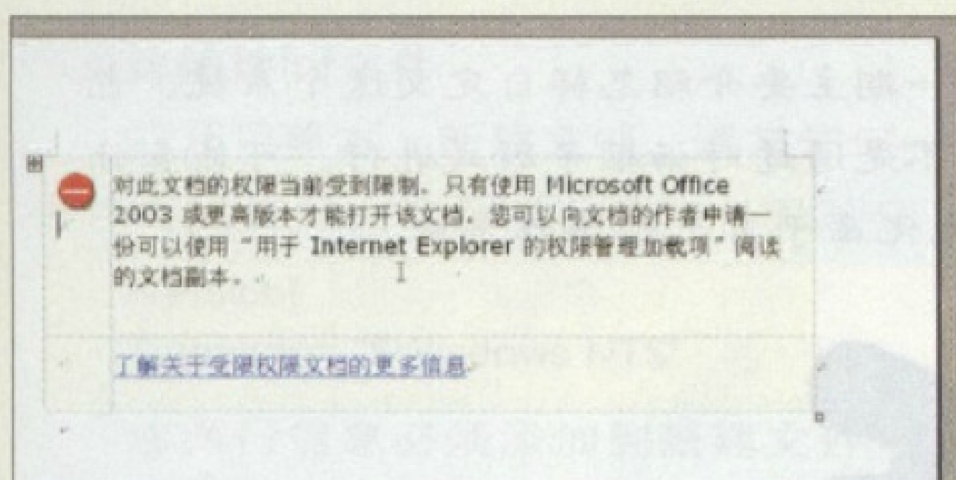


图14

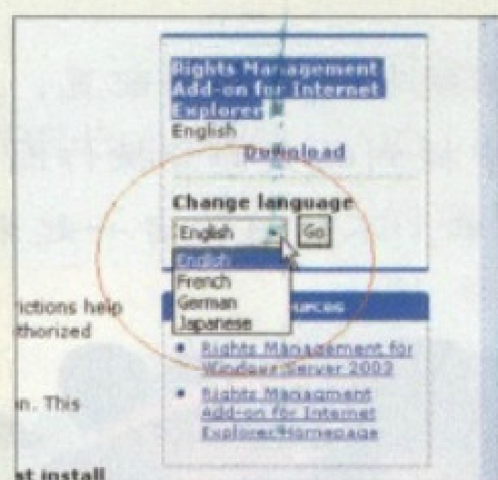


图15

Internet Explorer，安装了加载项之后就可直接用IE打开受保护的文档。不过，到目前为止仍然只有英、法、德、日4种语言的测试版本（图15），而且遗憾的是，在成功安装加载项后用IE打开该文档，仍然失败了，IE提示加载项没有安装，可以肯定是由于测试版的不完善而造成的，相信最终的正式版能解决这个问题。

三、IRM的问题

作为一项新技术，IRM的优势显而易见，商业文档、邮件等可以得到更安全的保护，可控性也明显增强，不过其是否就能得到普遍认可和迅速普及呢？前景可能不会一帆风顺。

首先是费用的问题。从创建者来看，受IRM技术保护的文档只能由Office 2003创建，也就是说，对于Office XP/2000用户，如果想要使用这一新功能，就必须把Office软件升级到2003版。然而仅升级Office还不够，因为IRM技术需要身份认证等操作，这必然要求网络中有一台用于此用途的服务器。微软目前提供的Passport认证只是一种免费服务，不保证将来还能永久使用。因此如果要使用这一版权保护系统，就必须有一台进行身份认证工作的服务器，根据微软的说明，该服务器是作为Windows Server 2003企业版及更高版本的一个组件形式出现，也就意味用户还要有Windows Server 2003企业版服务器，这同样是一笔不菲的投资。再从阅读者来看，想要阅读受IRM保护的文件，最好的办法同样是安装Office 2003，虽然微软也提供了变通的方法，那就是针对IE的IRM加载项，在安装了加载项后我们可直接用IE查看受保护的文档，但是很难想象如果是特殊排版格式的文档，IE是否能达到需要的查看效果。不过微软承诺会提供一系列的SDK开发工具，供其他程序员为自己的软件开发加载项（例如针对Netscape、WPS、OpenOffice的加载项），因此如果IRM技术得到普及，所有常用软件都有可能安装相应的加载项，因此对于阅读者，相对不会造成经济上的太多困扰。

其次仍然是文档安全性问题。虽然IRM很强大，但也不能说文档的内容就是绝对安全的。因为毕竟IRM还是从软件上来保证安全的，硬件上的破解根本无法避免。例如某人对一个文档具有只读权限，他虽然不能复制和打印出文档中的文字，但他可以使用截屏软件把文件内容作为图形文件截取出来，再使用OCR识别或直接传播。就算微软针对截屏软件采取措施，使得这些软件全部失效，人们还有照相机和摄像机，还是可以在屏幕上显示相关内容的时候把它拍摄下来。

因此IRM还只是个充满新意的软件技术，还有很多地方需要完善，有大量的工作要去做。要想控制我们文档的安全性，仍然有很长的路要走。

编者按： 在上一期中介绍了Super WinPE的系统制作及插件配置，这一期主要介绍怎样自定义这个系统，包括系统汉化、菜单设置和绿色软件的添加。文章中提到的大部分操作因为不是通过对话框等形式进行，可能会让一些用户感到不习惯，但实际上这些操作都很简单。不妨随作者一起来优化属于自己的操作系统。

光盘童话

嵌入式桌面操作系统使用与制作攻略（二）

■湖南 Leisure

二 Super WinPE系统汉化

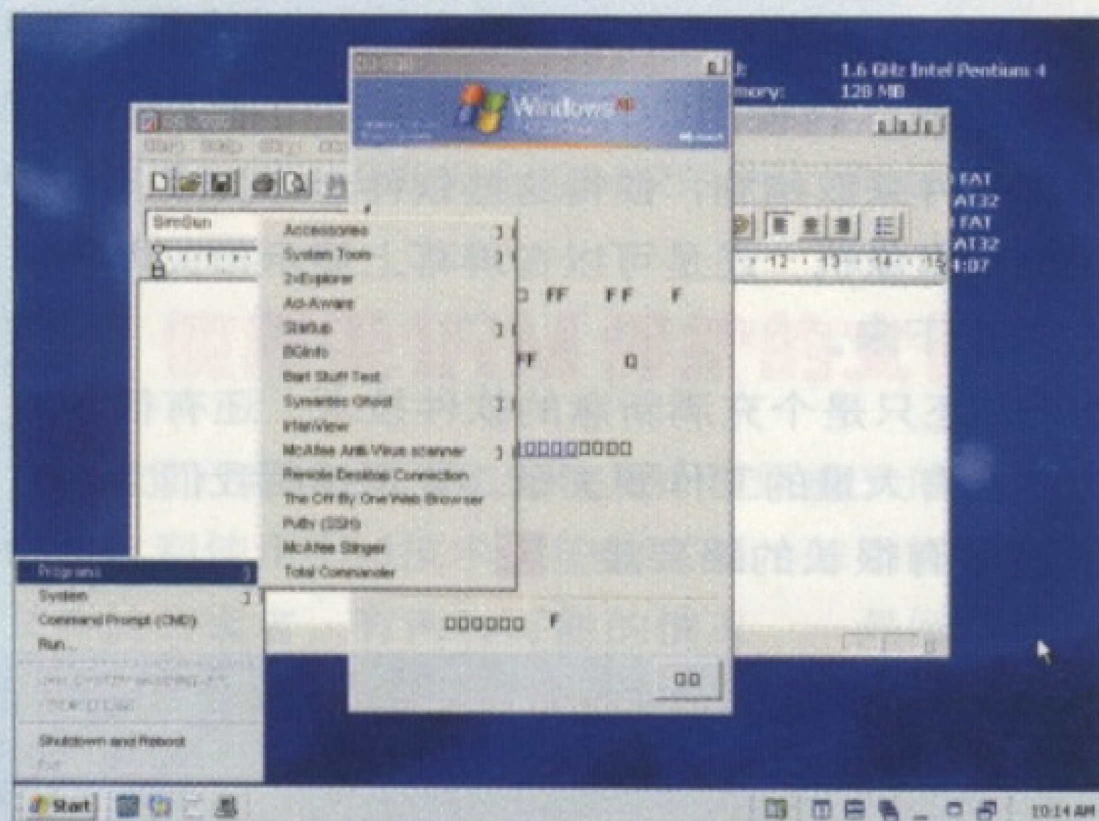


图1

由于PE Builder是英文软件，使用英语或相近语言操作系统安装光盘制作的Super WinPE一般不会有什么问题。但如果是使用汉语等双字节语言的操作系统安装光盘制作Super WinPE，则Nu2menu菜单和中文语言的程序界面会充斥着乱码（图1），更别说中文输入法了，根本无法正常使用。乱码是由于PE Builder默认拷贝到Super WinPE的字库以及在系统中的设置均是针对于英文，所以我们需要在制作时将中文字库拷贝到Super WinPE中，并且修改系统为正确的语言设置。这个工作可在制作完ISO镜像后，通过手工修改镜像文件完成。但这样做不仅麻烦，而且每制作一个ISO文件都要修改，如果经常制作的话，工作量不免太大。所以一劳永逸的方法是制作一个简体中文语言的插件，这样当Super WinPE的ISO制作完毕后就是正确的语言显示了。下面我们就来编写一个简体中文语言插件，同时用来详细演示插件如何开发。

（一）中文插件的开发

一个典型的插件一般至少包含有*.html、*.xml、*.inf这3个文件（图2）。*.html文件一般是插件的说明或帮助文档，*.xml则是插件在系统启动后的菜单项。但有些插件的使用并不需要帮助和菜单项，例如我们下面将编写的中文语言插件，那么*.html和*.xml文件就可省略。*.inf文件是插件的灵魂，它告诉PE Builder建立插件需拷贝的文件、拷贝文件的位置、插件在Super WinPE中的正确设置等关键信息。所以插件的开发基本上就是inf文件的编写。

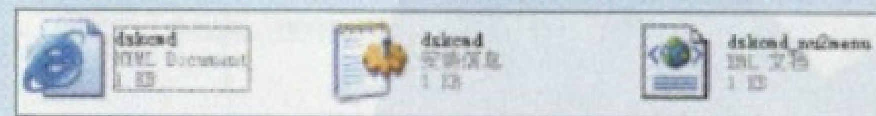
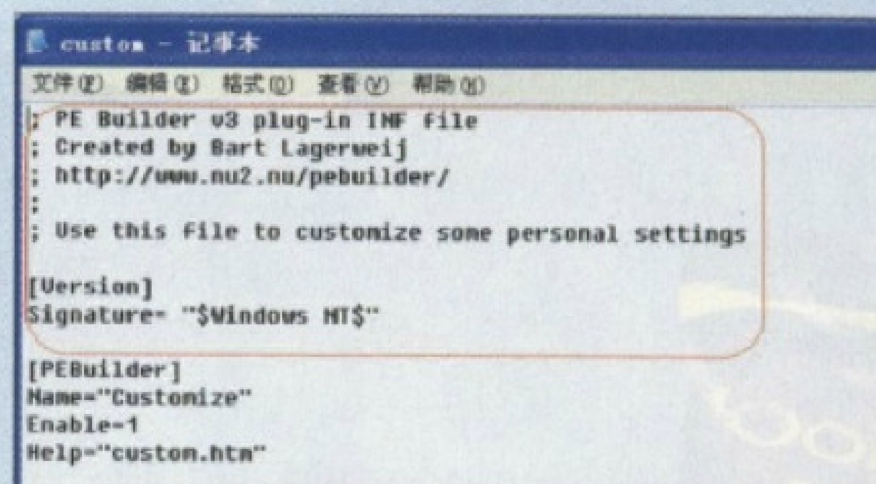


图2

我们使用记事本来编写inf文件即可，需要注意的是文件最后的存盘格式必须是标准的ASCII文件，不能是unicode文件。脚本中的语句前以分号“;”开始，则会被认为是注释而不会被最终处理，**另外注意代码中的所有标点符号都应为半角，否则无法被正确识别**。此外需要说明的一点是，在改写中会经常测试改写是否正确有效，如果每完成一步都要刻盘再重启机器，未免太过麻烦，因此推荐使用虚拟机软件Virtual PC或VMWare，用ISO镜像文件直接启动虚拟系统进行测试（**注：** 关于虚拟机软件的使用可参考本刊2003年第7期和第9期的相关文章）。



custom - 记事本

```
; PE Builder v3 plug-in INF file
; Created by Bart Lagerweij
; http://www.nu2.nu/pebuilder/
;
; Use this file to customize some personal settings

[Version]
Signature= "$Windows NT$"

[PEBuilder]
Name="Customize"
Enable=1
Help="custom.htm"
```

图3

1.创建插件inf文件

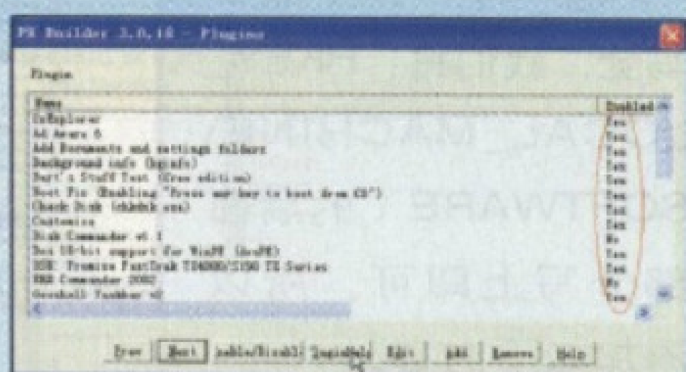
打开记事本，新建文件。通常任何一个PE Builder的插件都能在开头找到以下两句（图3）。

```
[Version]
Signature= "$Windows NT$"
```

这两行信息必须添加到新建文件中，否则inf文件就不可用，[Version]之上可按照自己的需要添加注释（行前加分号），添加内容完毕后将其存为chinese.inf文件，这个插件显然还不能做任何事情，下面我们还要添加其他部分。

2.[PEBuilder]部分

每个插件的inf文件都必须包含这一部分，此部分有3个参数。参数“Name”是插件名称，即在PE Builder中显示的名称。参数“Enable”是插件的默认初始状态，0表示插件在PE Builder中非激活，1则表示插件在PE Builder中默认激活（图4）。这个部分的中文插件如下编写：


图4

```
[PEBuilder]
Name="chinese Language Ver 1.0"
Enable=1
```

3.[WinntDirectories]部分

此部分使用固定语句格式：directoryID=dirname[,attribute]，其主要作用是在Super WinPE中创建目录。“directoryID”是建立目录的ID，在插件的inf文件中你可随意使用字母a～z分配ID；“dirname”即建立目录的名称，必须使用半角的双引号包括（图5）；“attribute”的数值表示一些选项开关，默认值为0。我们的插件如下编写：

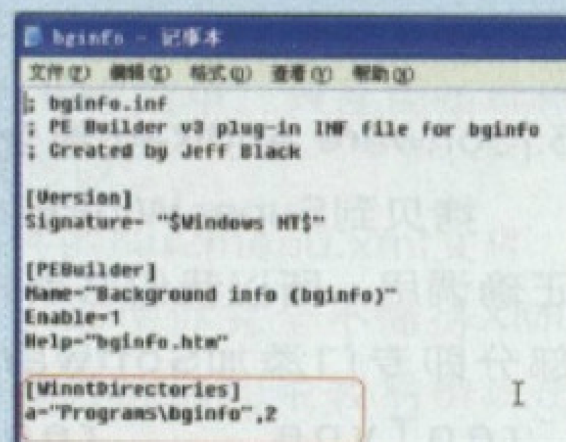


图5

```
[WinntDirectories]
a="documents and settings\default user\my documents",3
```

4.[SourceDisksFiles]部分

这个部分是插件的关键部分，它告诉PE Builder插件需要将哪些文件拷贝到Super WinPE中的哪个目录里。此部分使用如后基本语句格式：filename=directoryID。其中“filename”即需要复制的文件，“directoryID”是目标文件夹的系统目录名称，它使用不同数字来代表不同的系统目录。由于我们需要编写的是简体中文语言插件，所以要将正确的中文字库拷贝到Super WinPE的Font目录中，顺便也可将输入法文件和字库拷贝到Super WinPE的system32目录中。system32系统目录ID为2，Font系统目录为22，故此部分我们如下编写：

```
[SourceDisksFiles]
WINPY.IME=2
WINPY.MB=2
app936.fon=22
;……
```

以上省略号处省略了10行，每行格式都类似于“app936.fon=22”，只是将“app936.fon”分别改为vga936.fon、svgasys.fon、svgafix.fon、s8514fix.fon、s8514oem.fon、s8514sys.fon、simsun.ttc、simhei.ttf、

simkai.ttf和simfang.ttf。

5.[Software.AddReg]部分

拷贝到Super WinPE的插件文件需要告知系统才会被正确调用，所以我们必须将其加上相应的注册信息。这个部分即专门添加Software部分注册信息，基本格式为“regType”、“regKey”、“regValue”、“regData”。参数“regType”用于指定注册信息键值的数据类型，共有7种类型（表1），**注意其中的“0x”必须要小写，否则将无法被正确识别**。“regKey”为注册键目录字符串，“regValue”为注册键值的字符串，“regData”用于指定实际使用的数据。

表1

书写方式	键值数据类型	键值
0x0	REG_SZ	空键
0x1	REG_SZ	字符串
0x2	REG_EXPAND_SZ	带环境变量参数的字符串
0x3	REG_BINARY	二进制数据
0x4	REG_DWORD	32位数字
0x7	REG_MULTI_SZ	复合字符串

由于Super WinPE系统中的注册键值实际上基本可对应于WinXP的注册键值，所以我们需要做的工作就是将WinXP中关于显示字库和输入法的注册信息导入到Super WinPE系统中。在你的WinXP系统中点击“开始菜单→运行”，输入“regedit”回车后启动注册表编辑器，在如下子键上点击右键将其导出为**文本文件**备用（图6）：

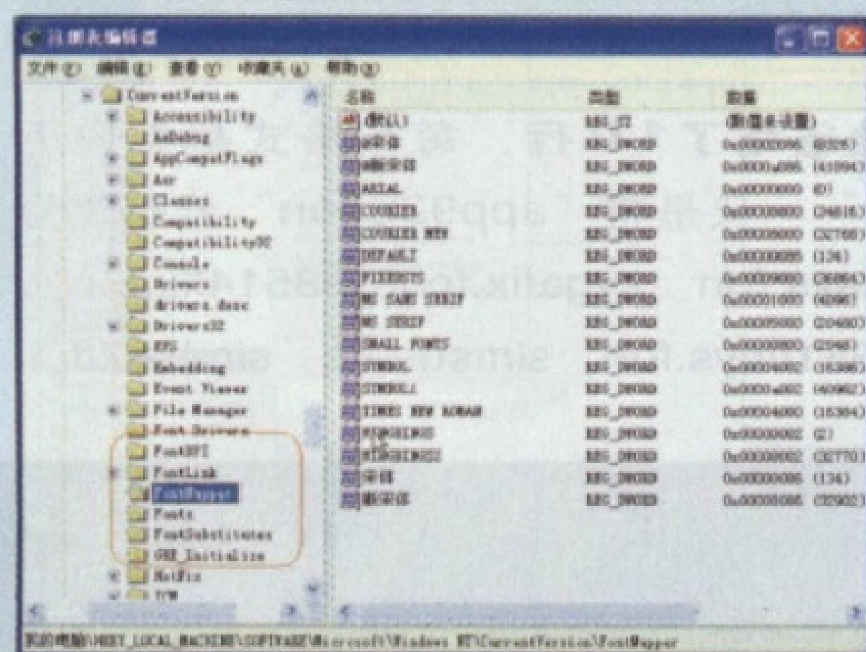


图6

“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion”下的FontMapper、FontSubstitutes、FontLink、Fonts、GRE_Initialize和FontDPI子键，“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\CLSID”下的{529A9E6B-6587-4F23-AB9E-9C7D683E3C50}、{540D8A8B-1C3F-4E32-8132-530F6A502090}、{08CD963F-7A3E-4F5C-9BD8-D692BB043C5B}、{33C53A50-F456-4884-B049-85FD643ECFED}、{3CE74DE4-53D3-4D74-8B83-431B3828BA53}、{529A9E6B-6587-4F23-AB9E-9C7D683E3C50}、{A4B544A1-438D-4B41-9325-869523E2D6C7}、{B9931692-A2B3-4FAB-BF33-9EC6F9FB96AC}、{EBB08C45-6C4A-4FDC-AE53-4EB8C4C7DB8E}、{275C23E2-3747-11D0-9FEA-00AA003F8646}、{C04D65CF-B70D-11D0-B188-00AA0038C969}和{D66D6F99-CDAA-11D0-B822-00C04FC9B31F}子键。

下面我们来看看如何使用导出的文本文件。打开从“CurrentVersion\GRE_Initialize”键值导出的GRE_Initialize.txt文件（图7），按上文所说的格式将其改写为[Software.AddReg]的部分。首先是GRE_Initialize键本身的默认值，由于数据类型“regType”是REG_SZ而且数据值为空（图8），所以其数据类型为0x0。而其键值目录“regKey”并不需要写全，我们将“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE”的后面部分写上即可。所以添加如下内容：

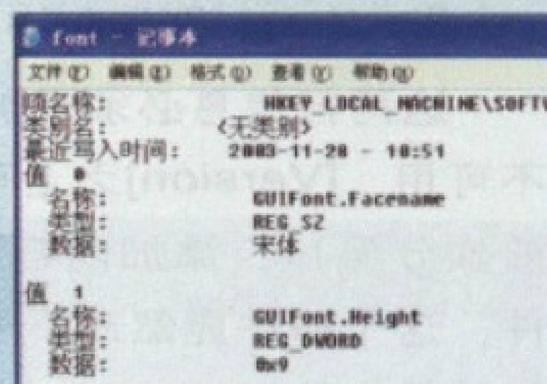


图7

图8

```
[Software.Addreg]
0x0, "Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\GRE_Initialize"
```

接着我们将GRE_Initialize内其他键值都进行修改。如值0的数据类型为REG_SZ而又非空值，所以其数据类型为0x1。而其“regValue”和“regData”分别为“GUIFont.Facename”和“宋体”，故添加为：

```
0x1, "Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\GRE_Initialize",
"GUIFont.Facename", "宋体"
```

用此方法将上文所述导出的注册键信息全部按格式添加到[Software.AddReg]部分。实际上我们向Super WinPE系统中拷贝的字库文件有限，上述添加的键值中许多并非必须。但是这样的处理方法简单易行，你不需要费心去辨识那些键值，当然你也可以在熟悉理解WinXP注册表信息后只编写需要的部分，这样可大大降低插件inf文件的体积。

6.[SetupReg.AddReg]部分

这个部分的语法格式与[Software.AddReg]部分完全一致。启动注册表编辑器，将“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Control”下的“Keyboard Layouts\00000804”、“Keyboard Layouts\E0010804”及“FontAssoc”子键导出为文本文件，并依照第5步的做法按格式将信息添加到插件inf文件的[SetupReg.AddReg]部分。

7.[default.AddReg]部分

这个部分主要的语法格式与[Software.AddReg]部分完全一致。启动注册表编辑器，将“HKEY_CURRENT_USER\Keyboard Layout”下的“Preload”、“Toggle”及“Control Panel\Desktop”等子键导出为文本文件，同样按第5步的做法按格式添加到插件inf文件的[default.AddReg]部分。

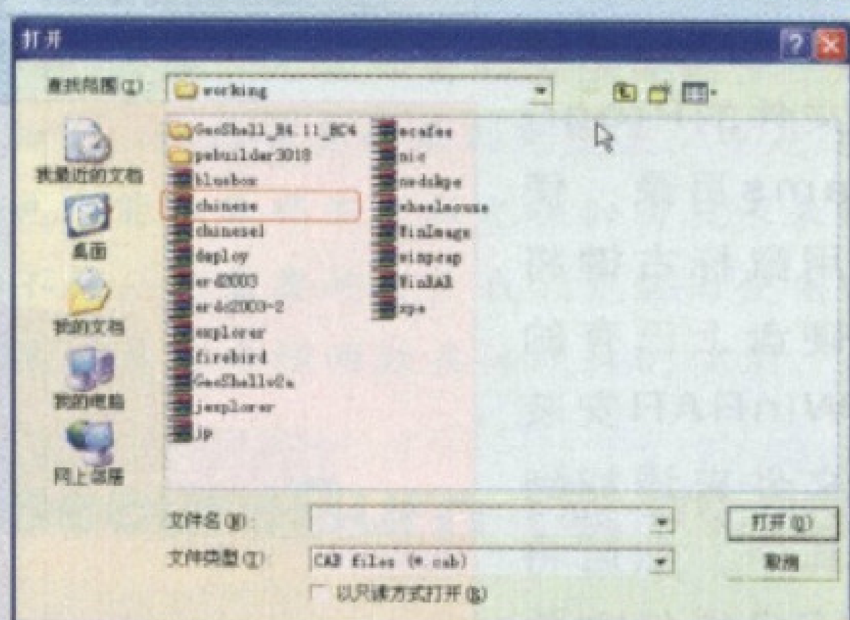
至此中文简体插件的chinese.inf文档编写工作全部完

成。实际上插件inf文档的编写还包括有其他部分，但编写简体中文语言插件并不需要，大家可对照上述编写过程来学习其他部分。

8.导入插件

由于PE Builder导入插件必须使用cab压缩包文件，所以需要先将chinese.inf文件打包为chinese.cab文件，笔者一般使用Cabnet Manager打包软件（下载地址：http://download.pchome.net/utility/pack/3836.html），可使用鼠标右键菜单方便地添加cab压缩包（图9）。之后在使用PE Builder制作Super WinPE的配置插件步骤时，点击窗口上的“Add”按钮，在弹出窗口中选择刚才制作的chinese.cab文件（图10）。接着软件会让你给插件的目录命名（图11），命名后点击“OK”按钮，插件就会被导入到PE Builder中，由于在插件的[PEBuilder]部分的Enable参数为1，所以导入的插件已经是激活状态（图12）。导入这个中文插件后继续制作完成WinPE的ISO文档，完成后来看看那些中文软件的界面，乱码都已经消失，熟悉的中文回来了（图13）。


图9


图10

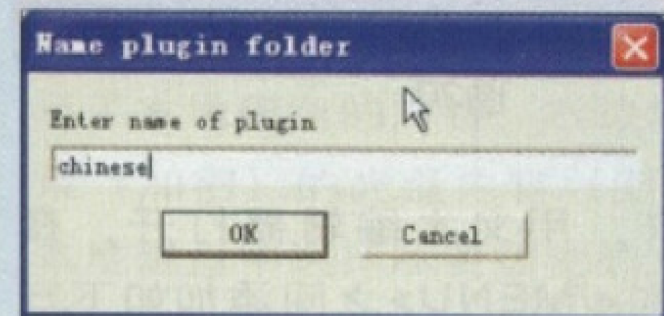
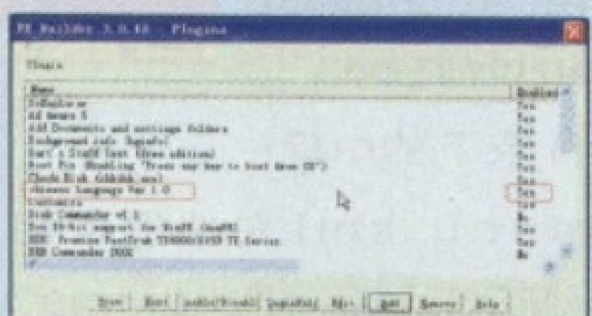
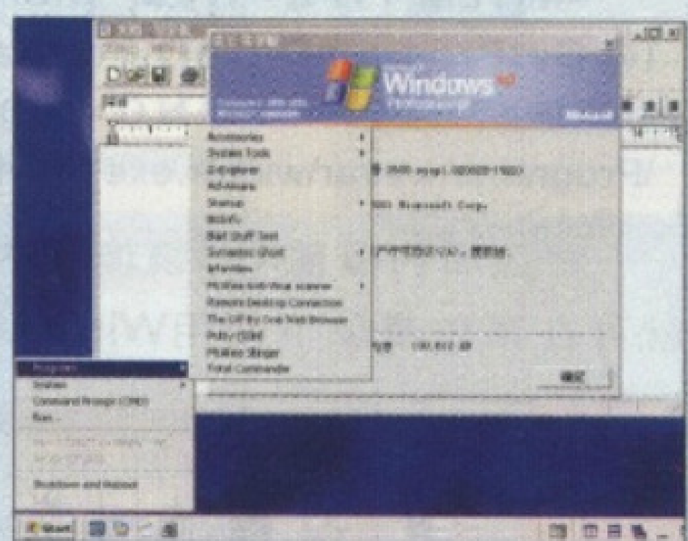


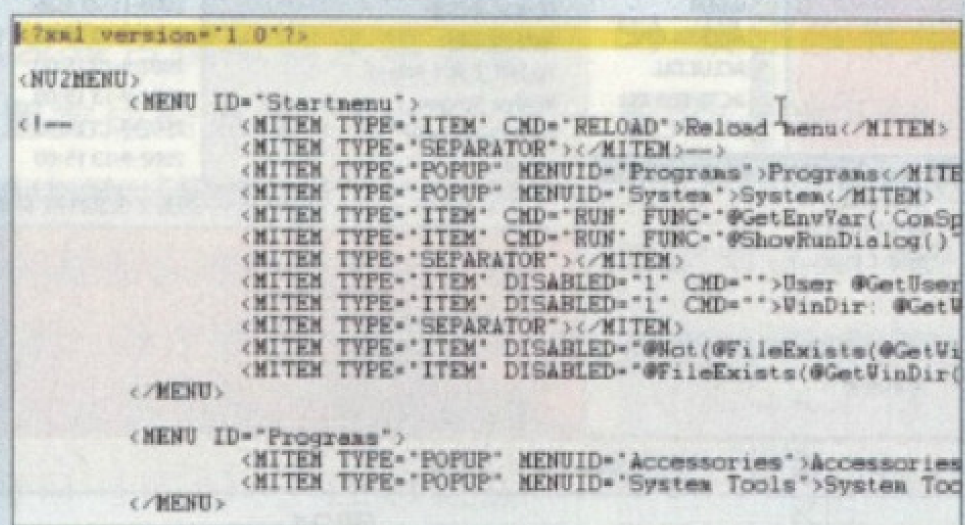
图11


图12


图13

（二）Nu2menu菜单的汉化

经过上一步处理后发现Super WinPE的界面菜单依然是英文，且其位置安排也不尽如人意。要改进这一状况，必须修改Nu2menu插件。上文说过，插件内一般有3种文件，其中XML文件就是系统的菜单，所以汉化菜单的工作实际上非常简单，只是简单地修改Nu2menu插件的XML文件就可以了。



```
<?xml version="1.0"?>

<NU2MENU>
        <MENU ID="Startmenu">
<!--            <MITEM TYPE="ITEM" CMD="RELOAD">Reload menu</MITEM>
                <MITEM TYPE="SEPARATOR"></MITEM>-->
                <MITEM TYPE="POPUP" MENUID="Programs">Programs</MITE
                <MITEM TYPE="POPUP" MENUID="System">System</MITEM>
                <MITEM TYPE="ITEM" CMD="RUN" FUNC="@GetEnvVar('ComSp
                <MITEM TYPE="ITEM" CMD="RUN" FUNC="@ShowRunDialog()"
                <MITEM TYPE="SEPARATOR"></MITEM>
                <MITEM TYPE="ITEM" DISABLED="1" CMD="">User @GetUser
                <MITEM TYPE="ITEM" DISABLED="1" CMD="">WinDir: @GetW
                <MITEM TYPE="SEPARATOR"></MITEM>
                <MITEM TYPE="ITEM" DISABLED="@Not(@FileExists(@GetWi
                <MITEM TYPE="ITEM" DISABLED="@FileExists(@GetWinDir(
        </MENU>

        <MENU ID="Programs">
                <MITEM TYPE="POPUP" MENUID="Accessories">Accessories
                <MITEM TYPE="POPUP" MENUID="System Tools">System Too
        </MENU>
```

图14

用记事本打开Nu2menu插件的Nu2menu.xml文件，其菜单结构一目了然（图14）。即使你完全不懂得XML文件的语法，也可以从文档规律性的语句中轻易辨识出对应在Super WinPE中的菜单项。比如说文档的第一段结构的部分是这样的。

```
<MENU ID="Startmenu">
    <MITEM TYPE="POPUP" MENUID="Programs">Programs</MITEM>
</MENU>
```

这代表系统的一级菜单，其语法结构都是对称形式的，非常简单。如整个一级菜单从<MENU>开始，完成整个部分后则以带斜线的</MENU>结束。其内具体菜单子项也是从<MITEM……>开始然后以</MITEM>结束，<MITEM……>和</MITEM>的中间部分则是在Super WinPE菜单中的具体显示文字，如将上文中的“Programs”修改为“程序组”，那么在Super WinPE中菜单项目就改变了（*注：前提是已经使用了上面的中文插件，否则可能会有乱码。*图15）。因此只要将这部分简单修改为中文，菜单的汉化工作就完成了（*注：*“<MITEM TYPE = "SEPARATOR"></MITEM>”*代表菜单中的分隔线*）。

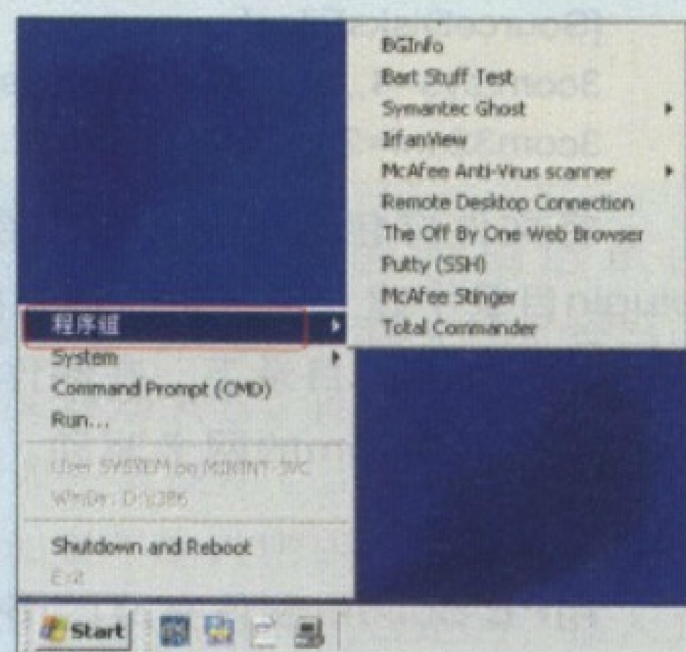
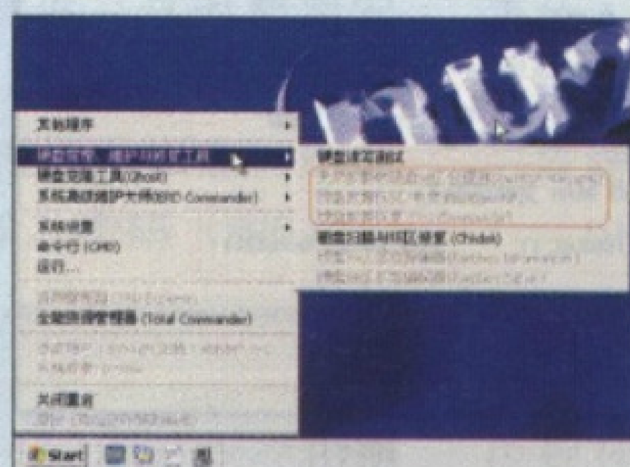
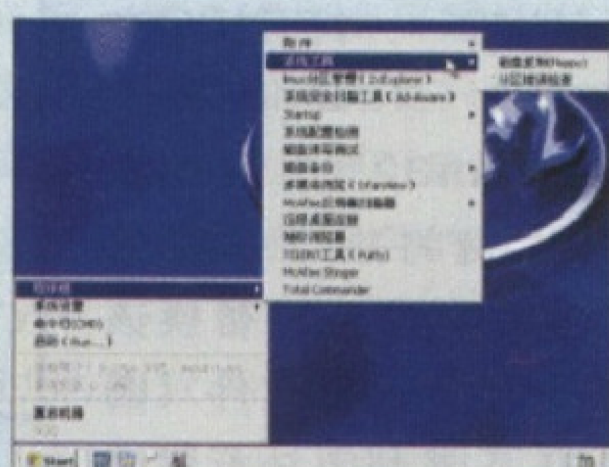


图15

修改并制作完成后发现二级和三级菜单依然有部分是英语，这是因为Nu2menu插件只负责系统的一级和部分二级菜单，而更多菜单是由插件本身附带的XML文件负责添加。那么修改插件附带的XML文件即可，如打开插件bginfo的bginfo_nu2menu.xml文档，同样只要将<MITEM>和</MITEM>的中间部分修改成中文并存盘即可。另一种方法是将此XML文件的内容修改后再复制到Nu2menu.xml中，而插件附带的XML文件删除即可，这种处理方法更加集中方便，制作出的Super WinPE始终存在此插件的菜单项，但没有激活集成插件的话，相应的菜单项目也是灰色不可选的（图16）。经过对所有被集成插件的XML文件修改汉化，我们制作出的Super WinPE终于是完全的中文界面了（图17）。


图16


图17

三 系统的完善

经过汉化的Super WinPE使用上已经没有太多问题了，不过依然有一些问题需要完善。

1.加入硬件驱动

使用PE Builder建立的Super WinPE是最小化的，只有基本的硬件驱动，而且尽管已经集成了网络插件，但实际上可能仍无法用它实现网络功能，原因在于网卡驱动与具体的网卡可能不相配。要正常使用网络，需要对应为你计算机的网卡在Super WinPE中加入驱动，仍然可以使用插件的形式，以3Com网卡驱动为例。建立inf文件，例如3Com.inf，其内容如下：

```
[Version]
Signature= "$Windows NT$"
[PEBuilder]
Name="3com"
Enable=1
[SourceDisksFiles]
3com.sys=4,,1    ;将 3Com.sys 拷贝至 system32 中
3com32.inf=20,,1 ;将 3Com32.inf 拷贝至 i386\inf 目录中
```

将文件打包为cab文件，导入PE Builder中后会在plugin目录中建立子目录，然后拷贝网卡驱动3com.sys和3com32.inf至此目录下。在制作Super WinPE时激活此插件即可使用3Com的网卡驱动。

2.快速修改镜像

用PE Builder制作完成的ISO镜像大约200MB左右，刻录200MB的小光盘恰好合适，但如刻录一张700MB的普通光盘则未免浪费空间。那么最好集成更多的软件工具，但是否又需重新制作呢？直接使用ISO工具修改即可。不过由于此ISO镜像是使用ISO-9660:1999(version 2)文件系统标准，必须作出相应设置才能保证ISO文件的正确结构。下面的演示中我们将替换Super WinPE的背景墙纸，并为系统添加一个绿色软件WinRAR。

使用软件UltraISO打开镜像，首先调整ISO文件的格式。点击菜单“文件→属性”，在弹出窗口中依次选择“Joliet光盘文件系统标准→Windows/Unix(31)→扩展(110)”（图18）。在硬盘上准备一张分辨率为800×600的BMP图片，将文件名改为“NU2”，打开ISO文件的“I386\system32”，使用鼠标右键将刚准备好的NU2.bmp文件替换该目录下的同名文件（图19），这样系统背景墙纸则已经改变（图20）。同样道理，对于无需修改注册表的绿色软件一样可以编辑ISO文件集成到系统中，无需编写插件。打开ISO镜像文件的Programs目录，使用鼠标右键将硬盘上已有的WinRAR安装文件夹添加到其中。然后将ISO镜像文件中“Programs\NU2MENU”目录下的nu2-menu.xml文件提取出来，用文本编辑器打开，在<MENU ID="Programs">和</MENU>之间添加如下行（注：中间无换行）：

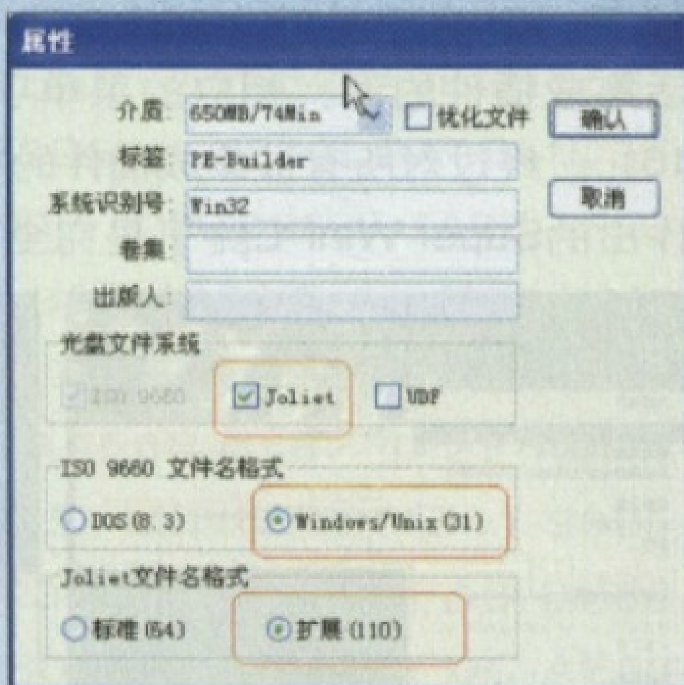


图18

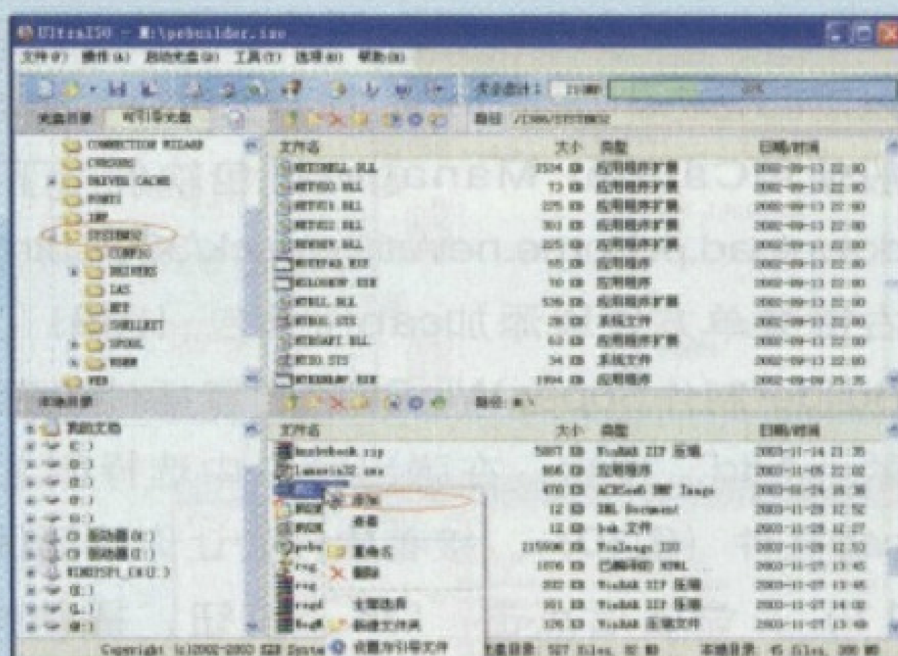


图19



图20

```
<MITEM TYPE="ITEM" DISABLED="@Not(@FileExists(@GetProgramDrive()\Programs\winrar\winrar.exe))" CMD="RUN" FUNC="@GetProgramDrive()\Programs\winrar\winrar.exe">winrar</MITEM>
```

存盘后再覆盖ISO镜像中的nu2menu.xml文件，这样就可在系统菜单下使用WinRAR了（图21）。

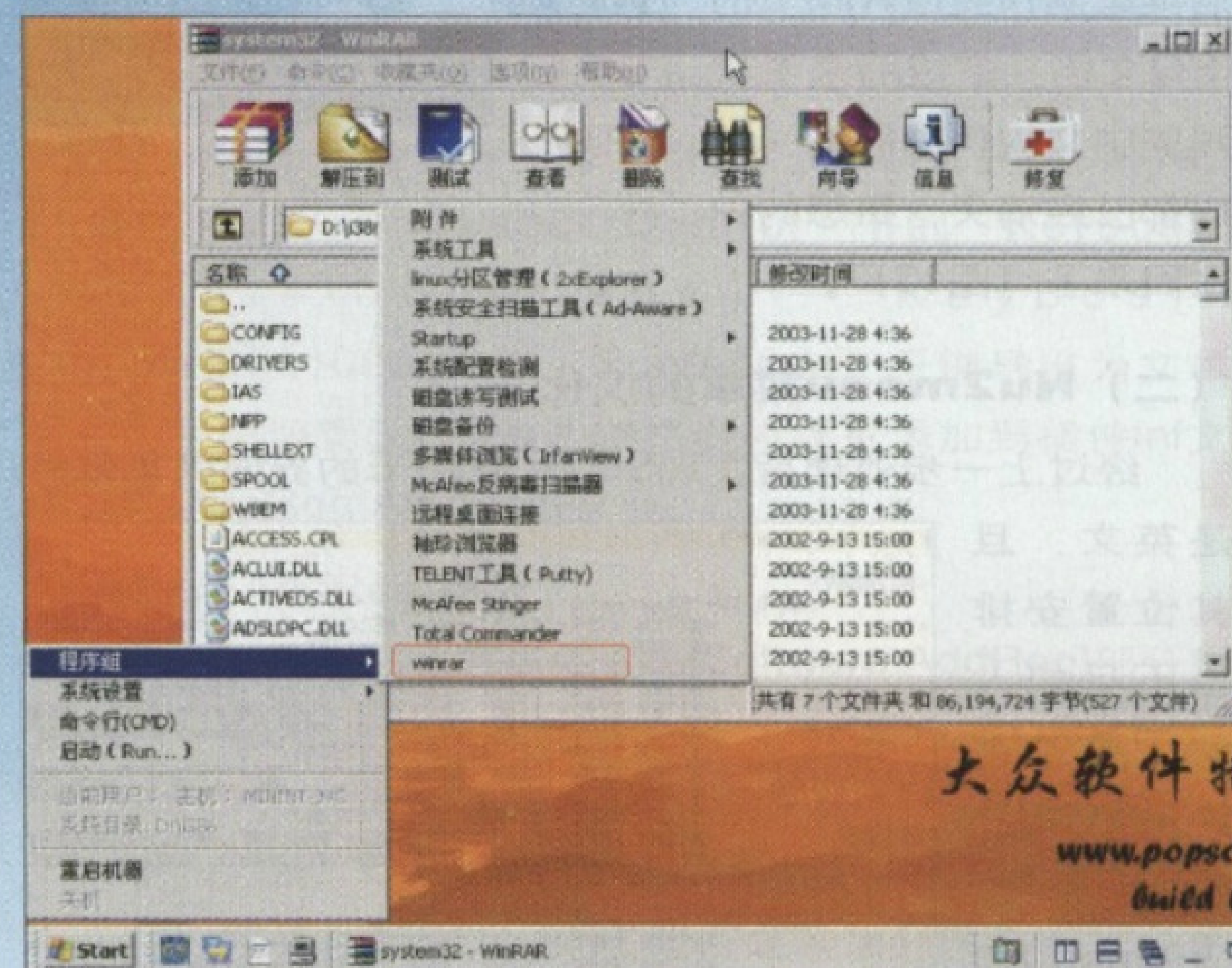


图21



金锁银锁不如加个光盘锁

加密光盘刻录简易攻略

■江苏 桑桔

随着刻录机的兴盛，光盘加密的需求逐渐多了起来。当然，我们完全可以依赖某些为硬盘数据加密而开发的技术给文件加密，然后将其刻录到光盘上，可是这种方法局限性大，操作复杂，并不是加密光盘的最优方法。另一方面我们也不能依靠那些正版光碟加密技术来给我们的光碟加密，如Securom、SafeDisc，这不仅因为我们手边的工具不足，更重要的是，我们无法为使用这些技术支付高昂的专利费用。其实光盘加密完全有廉价而便捷的解决方案。本文介绍两款具体软件的使用，希望对大家加密光盘有所帮助。

代表软件一：secureBurn（以v0.2d为例）

一、加密碟刻录

1.软件主界面中左边两个窗口显示了本地磁盘的内容，右边就是待刻录（加密）的光盘内容（图1）。从本地磁盘中选择所要加密的文件，拖动到右边窗口，全部完成后，勾选“secureBurn CD”以及“Write secureCD to CD”，输入一个CD标题，这里输入“Popsoft”。

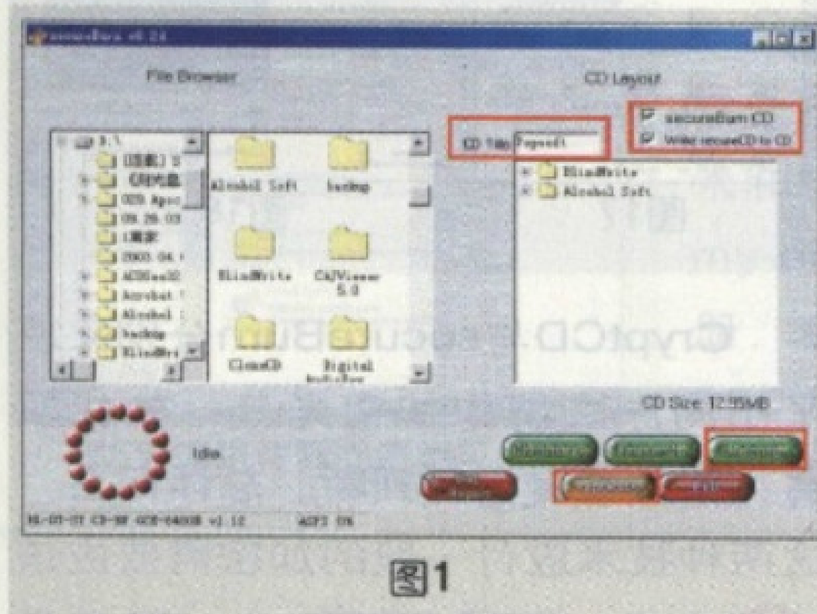


图1

2.点击右下方的“Option”，在弹出的活动窗口中选择刻录速度、Buffer大小以及是否模拟刻录等参数（图2），设置完成后点击“OK”。

3.点击图1中的“Record”，软件会弹出窗口询问是否以选择的刻录盘及刻录机刻录数据，确定即可（图3）。

4.软件进入准备状态，此时会弹出密码输入窗口（图4），注意这里只能输入最多64位，一般加密应该够用了。输入并点击“OK”后，软件会弹出同样窗口让你确认密码。

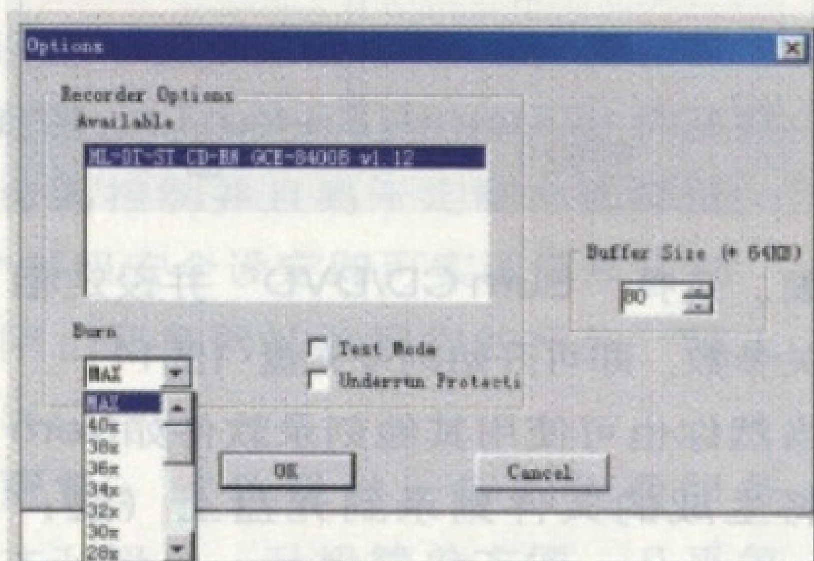


图2

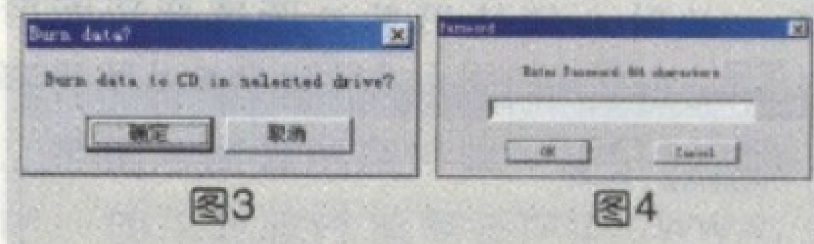


图3

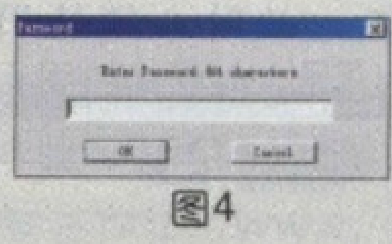


图4

5.两次输入一致，软件开始刻录。

二、加密碟使用

1.将这张受到保护的光盘插入一台没有安装过secureBurn软件的计算机的光驱中，会弹出一个对话框（图5）提示没有相应软件，这时需要安装secureBurn。

2.完成安装后再插入光盘，则会弹出对话框，要求输入密码（图6）。

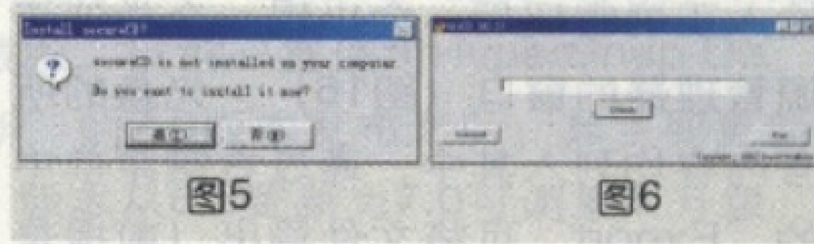


图5

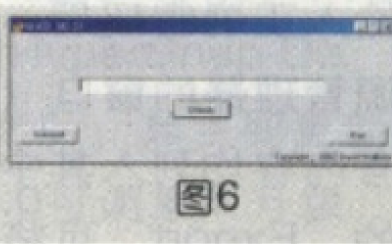


图6

3.输入正确的密码后单击“unlock”按钮，光盘会马上弹出，然后又自动关仓。此时这张加密光盘就可以正常使用了。

如果不输入密码能不能打开光盘内容呢？答案当然是否定的。插入光盘，在资源管理器的相应光驱上点击鼠标右键，选择打开光盘，此时只会看到一些固定文件（图7），和刻录内容完全不相关。当完成对光盘的操作后，如果弹出光碟，即使1秒钟后再放入光驱，都必须将密码重新输入一次，这比起一些加密光盘只要输入一次密码就可永久使用要可靠得多。

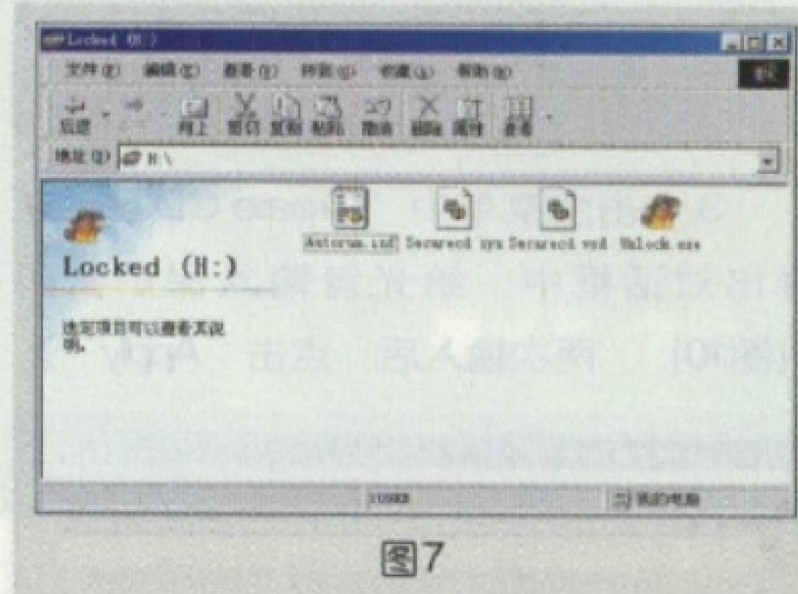


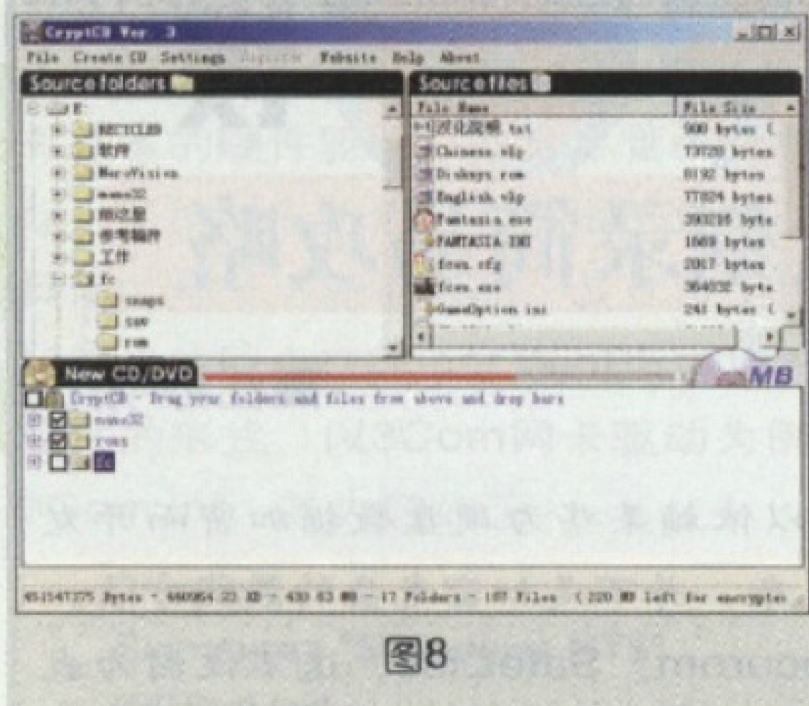
图7

以这种原理加密光盘的软件还有Encrypt CD等，这里就不介绍了。不过这类软件使用时需安装相应软件，较为繁琐，有些朋友并不喜欢，那我们还有第二种选择。

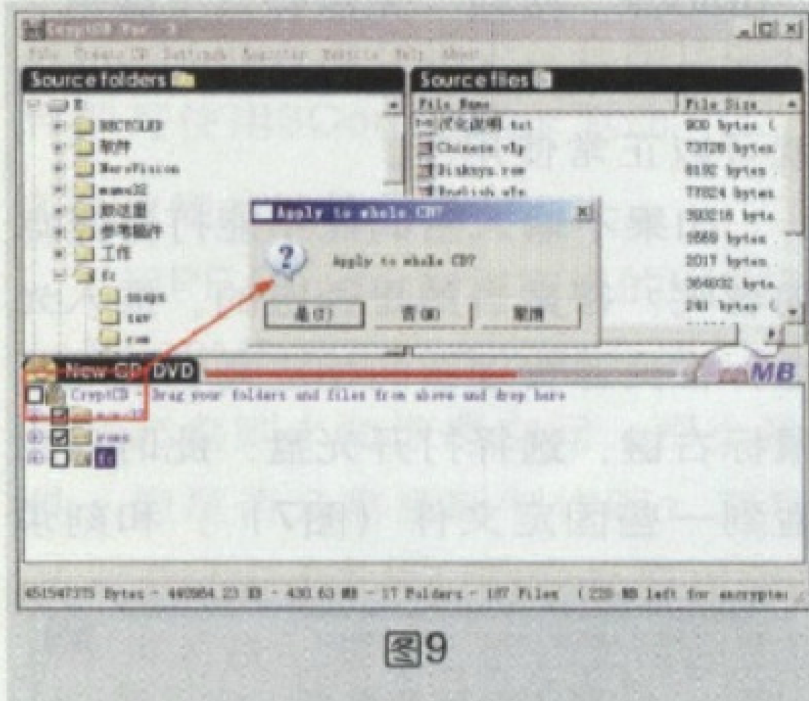
代表软件二：CryptCD（以v3.0为例）

一、加密碟刻录

1.启动CryptCD，软件界面上半部分的窗口显示本地磁盘，下半部分显示需要刻录并加密的文件（图8）。


图8

2.选择要刻录到CD的文件，将其拖动到下半部分的窗口，完成后设定不同文件的加密方式（会影响加密速度），建议勾选光盘符，并在弹出对话框中对整个光盘中的文件进行加密（图9）。


图9

3.点击主菜单中“Create CD”，在弹出对话框中，给光盘输入保护密码（图10），两次输入后，点击“Apply”。

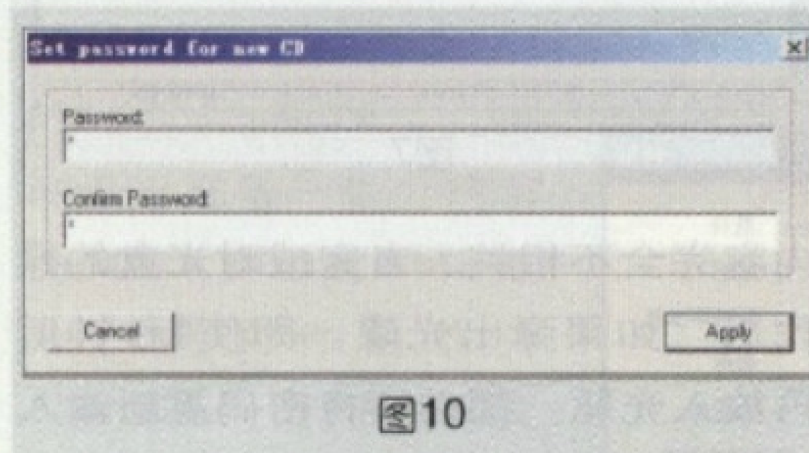


图10

4.这时软件会给出一些统计信息，告诉镜像里有多少内容，文件存放在本地哪个目录（图11），需要注意的是，没有注册的CryptCD最多只能刻录50个文件或50MB内容。

5.在图13中选择“Create CD image”，便开始生成要刻录的数据（图12）。

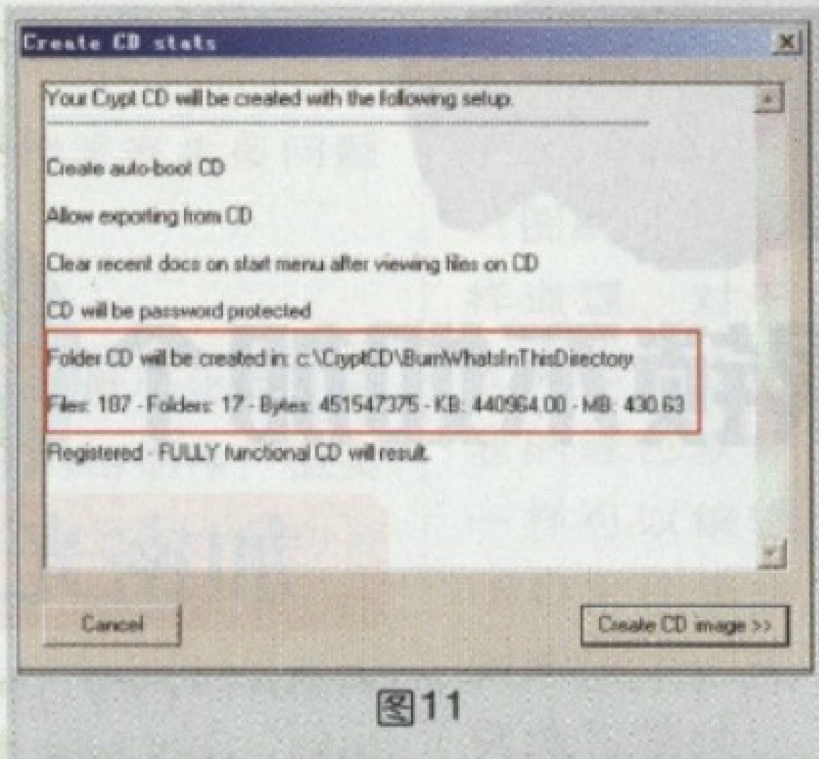
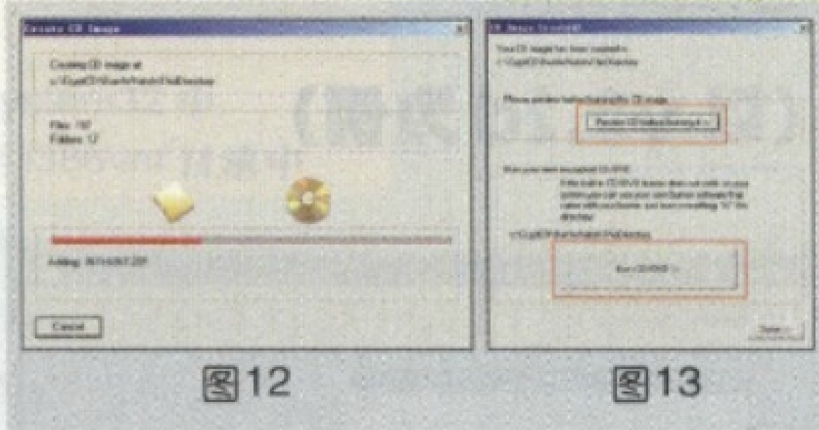


图11

6.制作完成后软件会给出制作成功的信息（图13），点击“Preview CD……”按钮可预览光盘的自启动界面。选择“Burn CD/DVD”并设定相关参数，即可开始刻录光盘（图14），当然你也可使用其他刻录软件如Nero将生成的文件刻录到光盘上（**注：3.0以前版本的CryptCD没有刻录功能，此时必须使用第三方软件**）。


图12　图13

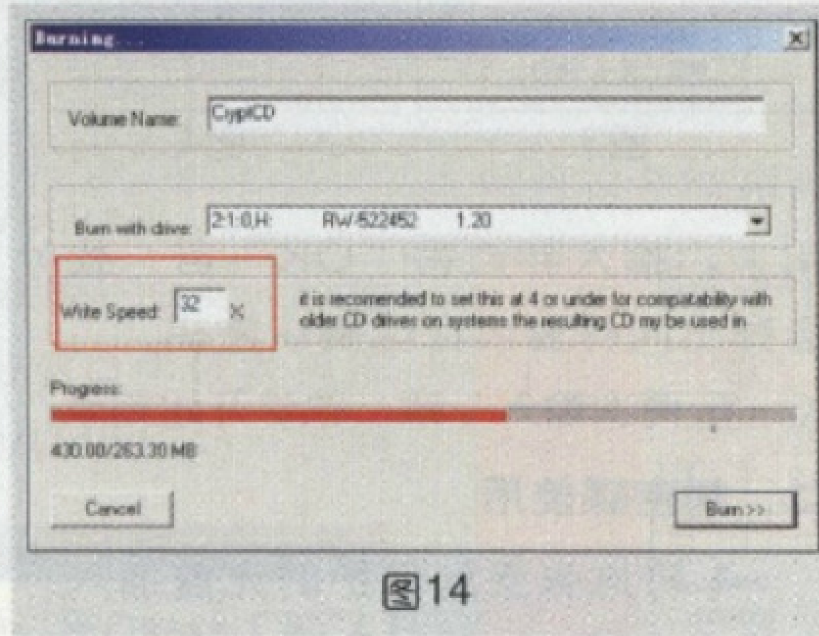


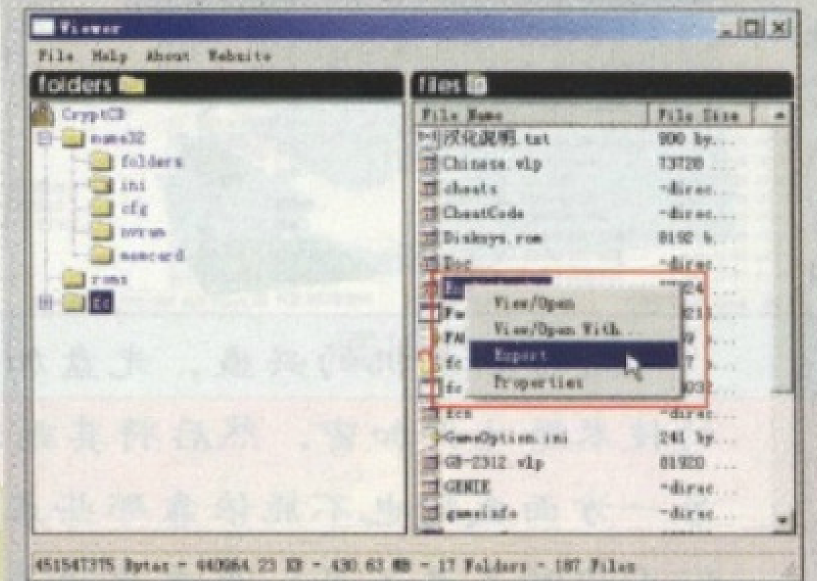
图14

二、加密碟使用

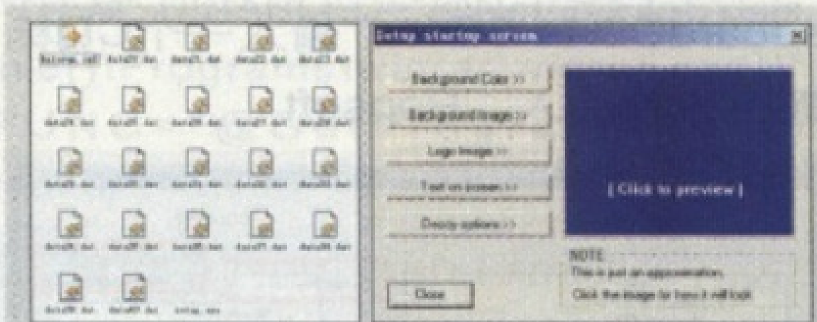
插入加密光盘后自动运行，会在蓝色屏幕上出现密码输入窗口（图15）。如果光驱无法自动运行，请进入光盘根目录中并双击Setup.exe。输入正确密码后，会出现一个类似资源管理器的窗口（图16），光盘的所有内容均列入其中，通过右键菜单中的“Export”可将文件导出（前提是在设定保密时没有选择“禁止导出”）。如果不输入密码而读取光碟，看到的将仅仅是制作好的几个固定文件（图17）。



图15


图16

注：如果觉得自运行的密码输入界面比较难看，还可做相应修改：在图10的软件启动界面选择菜单“Settings→CD start-up Settings”，在弹出对话框中修改即可（图18）。


图17　图18

CryptCD与secureBurn分别采取了不同原理制作加密光盘，孰优孰劣，留待读者自行判断。总体而言，这两种技术应付一般的加密需要应该绰绰有余。不过话分两头，即便是Securom、SafeDisc等商业加密技术都挡不住盗版，所以千万不要奢望我们的这点雕虫小技可以一劳永逸，高枕无忧。

附软件共享版下载地址：

secureBurn：http://www.skycn.com/soft/8307.html

CryptCD：http://www.skycn.com/soft/14577.html

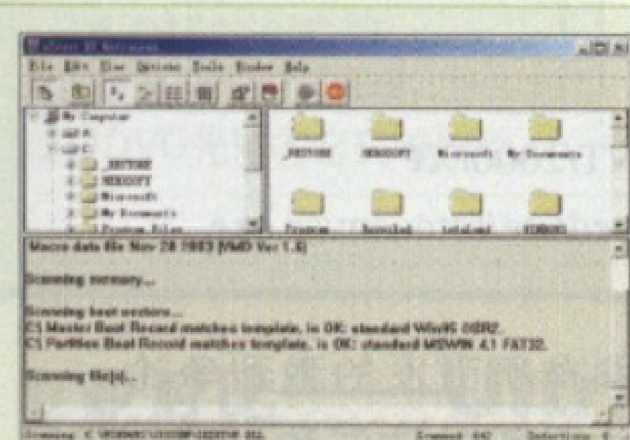
免费的安全防护——eTrust EZ Armor

□类型：系统安全　□版本：6.1.7.0 (Antivirus)，3.7.179 (Firewall)
□大小：9.27MB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：ftp://ftpez.ca.com/pub/myeTrust/apps/EZArmor.exe

首先要在这里感谢微软公司和CA公司合作，为Windows用户提供这一份免费“大礼”，呵呵。看到eTrust EZ Armor这个名字是不是觉得很熟悉呢？是的，在以前的栏目中先后介绍了eTrust EZ Antivirus和eTrust EZ Firewall，而eTrust EZ Armor就是把两者整合到一个安装包中——这样做的好处多多，很多用户常常会忘记安装防火墙，而在网络安全问题频繁发生的今天，只安装杀毒软件是不够的。CA公司的这一惊人之举无疑表明，它开始重视安全软件单机版市场了。其免费版发放消息传出后，反病毒软件巨头赛门铁克公司股价下跌了7%以上，第二大反病毒软件制造商Network Associates公司股价下跌超过5%，实在令人震撼。eTrust EZ Armor的主要特点有：

值得信赖： CA是全球领先的安全软件开发商，eTrust EZ Armor能及时检测和清除电脑病毒、蠕虫和木马程序，其通过的ICSA（国际计算机安全协会）认证意味着该软件必须做到100%检测出流行病毒。

易于使用： 软件将杀毒和防火墙整合到一个安装简单的软件包内，安装总共只需18MB硬盘空间，该软件的设计理念与诺顿有很大不同，不会为你的系统增加过多负担，另外预置的安全设定可直接保证你PC的安全。


防病毒组件界面很朴素。


防火墙组件界面则相反。

易于定制： eTrust EZ Armor可让你获得对电脑的全面控制并且易于定制，选择低、中、高3个等级安全设定即可实现简单定制，而且还能阻止恶意网站监视你的行为、阻止讨厌的弹出广告。

易于更新： 软件提供一年的免费服务（包括版本升级），升级简单方便，几乎每天都有免费病毒库更新。

这是笔者第3次介绍CA公司的eTrust EZ安全软件，希望大家去亲自体验一下CA的技术和实力吧。使用此软件前需在http://www.my-etrust.com/microsoft/index.cfm?进行注册，获取一年使用注册码（下载截止日期为2004年6月30日），或参考笔者申请的号码：44XXR-KXMXJ-XGYLH-CG1CX。

□名称：“工具快报”栏目
□作者：河北 李岩
□类型：工具软件推荐
□版本：2004年第01期正式版
□大小：4个页码
□性质：共享
□未注册限制：只能借看，不能拥有，赶紧买杂志吧！
□内容：新年新气象，详细内容见后文。

工具快报

——呵呵，跟大家开个玩笑了。朋友们拿到这本《大众软件》时应该是2004年元旦左右，这里恭祝各位猴年快乐、身体健康、万事如意！另外……嗯……然后……打个广告：买大软，看工具快报！

■河北 李岩

截图革命——SnagIt 7



□类型：截图工具　□版本：7.0
□大小：8.69MB　□性质：共享
□未注册限制：30天试用期　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：ftp://ftp.techsmith.com/Pub/products/snagit/SnagIt.exe

笔者每次为大家介绍新软件时，为了做到图文并茂，大家更乐于接受（风行水：这个还值得一说？），都要对软件进行截图。以前一直使用HyperSnap-DX，而最近笔者越来越喜欢SnagIt了——特别是在称得上“革命性更新”的7.0版本发布之后。其主要更新如下：

全新设计的软件界面： 版本从6.3更新为7.0可谓重大升级，而软件界面的改进也是令人惊讶的。包括桌面图标在内，软件界面进行了较大的改进，美观大方、清晰直观，各项功能菜单、按钮以及操作

面板布局合理，即使是初学者也能轻松上手；而对"老鸟"来说，新的用户界面更提供了极大的方便性和灵活性。

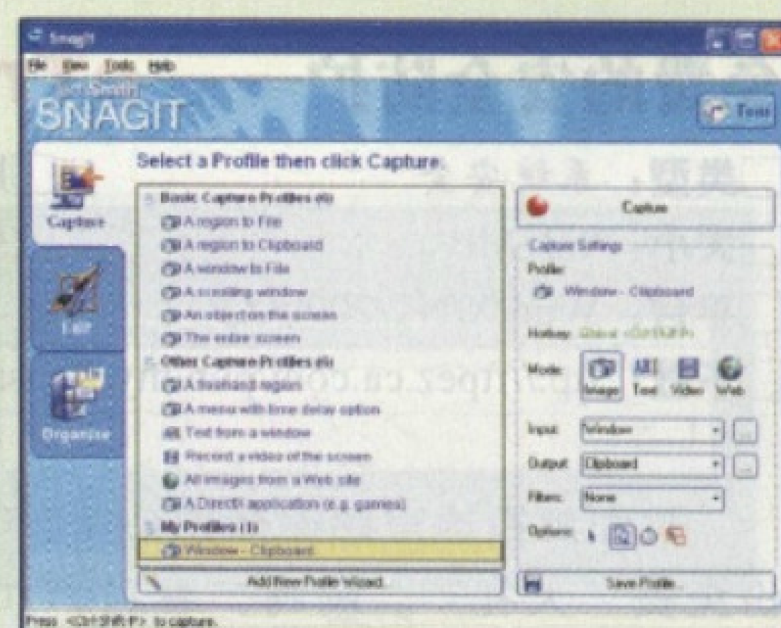
全新的SnagIt Image Editor：此编辑器具备了一些高端图像编辑工具才有的常用编辑功能，最方便之处就在于它同时嵌入了SnagIt的预览窗口，在截图时能比以往更方便地进行编辑处理操作。

真正的"一击"截图：SnagIt 7真正实现了"一击"截图（SnagIt OneClick）。这个方便实用的小工具为隐藏状态，当你已经准备好截图时，移动鼠标到屏幕边缘使SnagIt OneClick弹出来，然后只需点击想要的配置文件就会立即进入截图状态，无需任何多余步骤。

新的图像效果：SnagIt 7为截图提供了丰富的图像增强效果，如透视/剪切效果可使截图具备3D外观、对截图进行全方位旋转；聚光/放大效果和模糊/斑点效果，可为你想给大家展示的特定图像区域进行聚焦处理；新增的"连接"功能则颇有新意，利用该特性可自动将网页中不想要的部分（如广告）去掉，对那些喜欢保存截取网页的朋友无疑是个贴心的功能。

最新的SnagIt插件：SnagIt 6.X版本为微软的Word等办公系统软件提供了专用插件，可嵌入其中以便进行快捷的截图，在此次发布的新版本中，终于为大家最常用的E-mail客户端Outlook提供了嵌入插件，可方便地截取邮件图片。

方便的新配置文件管理：经过重新设计的捕捉配置文件管理器，可创建配置文件组，这样你就能方便地管理配置文件，在主界面中可方便地通过改变配置文件获取不同配置。



美工上花了一番功夫。



截图之后进行编辑。

图像编辑利器——ACD FotoCanvas 3.0



□**类型**：图像编辑 □**版本**：3.0
□**大小**：6.12MB □**性质**：试用
□**未注册限制**：30天试用期 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://files.acdsystems.com/english/downloads/acdsite/fotocanvas.exe

很多朋友想必都还记得，当年ACDSee 4.0发布所引发的激烈争论——很多人就是在那个时候丧失了原来对ACDSee版本升级的信任和忠诚，开始推崇并极力劝说身边的人也用2.X X和3.X系列。可不管怎么说，当时ACDSee 4.0附带的图像编辑软件FotoCanvas着实让人眼前一亮：拥有简便的操作和强大的功能，虽然小巧但完全可胜任常用编辑工作。日前此软件正式发布了最新的3.0版本。它特别为数码照片设计，易于使用、能帮助你简单快速地操作、制作图像编辑；使用其可方便地从扫描仪获取图片，对照片进行即时编辑处理；使用方便的图像浏览器进行转换，可将图像存为12种常用格式。另外界面可自由进行定制，帮助主题也做得非常细致，用户可轻松上手。用户可使用该软件对图像进行修正和增强，通过简单的修正向导就可快速修复常见的图像问题（比如红眼），还可对图像进行旋转、剪裁及多种调整（颜色、亮度、对比度、清除色斑和噪点……）。同时软件还提供了简单的创作功能，可轻松地为图像增加文本注释内容，使用超过40种特效对图像进行处理，另外还具备专业的颜色管理功能，可获得精确的色彩显示。

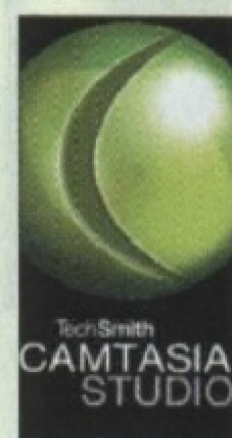


任务面板、工具栏……典型的Office 2003风格。

注：第一次使用需在线申请30天试用码，这里提供笔者申请的号码（732 088 610 156 632 631）。

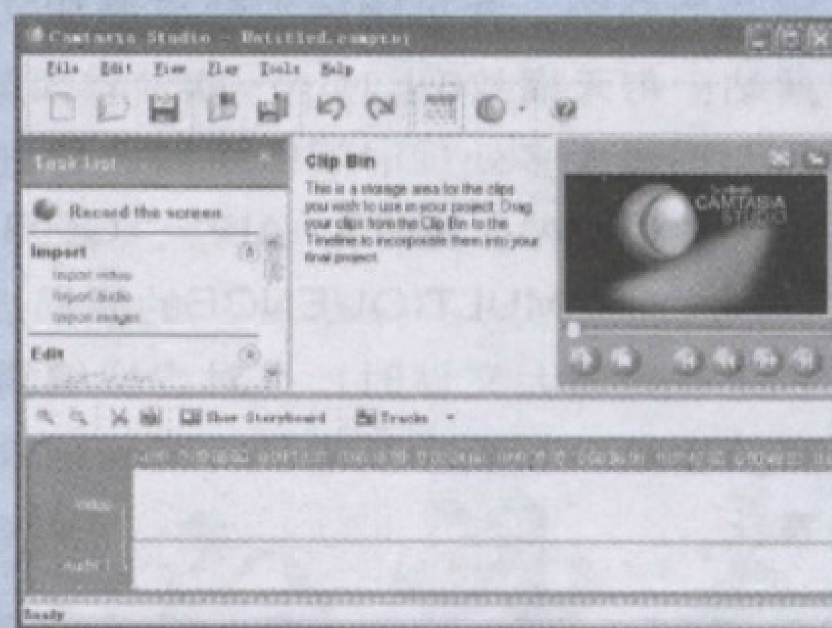
桌面视频录制专家——Camtasia Studio 2

□**类型**：视频录制 □**版本**：2.0
□**大小**：22.4MB □**性质**：共享
□**未注册限制**：30天试用期 □**平台**：Win2000/XP
□**下载**：ftp://ftp.techsmith.com/Pub/products/camtasiastudio/CamtasiaF.exe



TechSmith公司在发布SnagIt 7的同时，也更新了另外一款同样深受用户喜爱的桌面视频录制软件

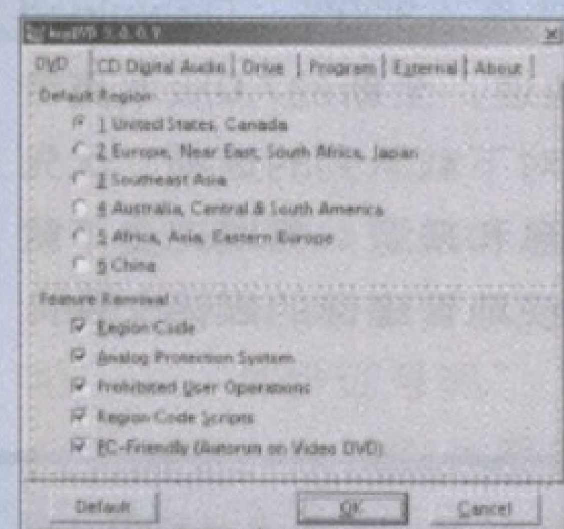
——Camtasia Studio。此软件以前也向大家介绍过，是一款极其优秀的桌面视频录制软件，可录制和编辑Windows桌面上的任何活动，方便地创建Flash和流媒体视频格式软件指南和演示。软件由5个强大的组件组成，可记录任何显示在屏幕上的画面及动作，并保存为各种常用影像格式、Flash和视频流，可对视频添加注释和讲解，还能对视频进行编辑、格式转换及增加特效。此次推出的2.0版本在功能上进行了很大增强，使得Camtasia Studio更加完美。新版本提供了预览功能，可对视频预览窗口进行大小调整和分离等操作；在进行处理时可随时增加插图编号，并可实现淡入淡出等效果；另外新增18种新的视频格式转换功能。录制声音也变得更加方便，通过录制向导的帮助可快速完成整个录制过程。新版本还增强了制作Flash时的交互性，并支持Flash MX 2004的流媒体Flash文件（FLV）录制方式。


此界面类似于微软的Movie Maker 2。

DVD播放好助手——AnyDVD



□**类型**：光驱工具　□**版本**：3.0.0.7
□**大小**：826kB　□**性质**：共享
□**未注册限制**：21天试用期　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.slysoft.com/download/SetupAnyDVD.exe

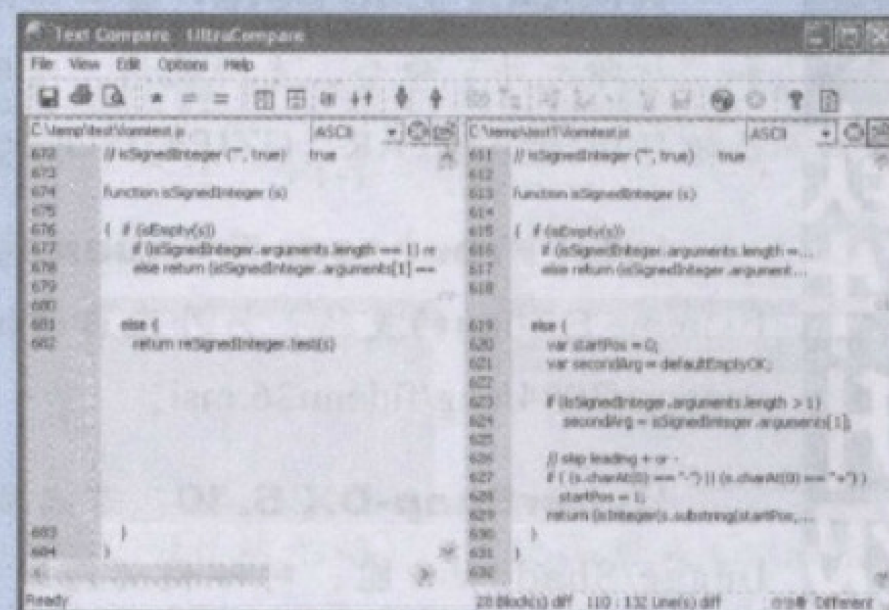

设置DVD光驱的区码等特性。

谈到SlySoft开发公司，可能很多人都感觉很陌生，如果告诉你就是它接手了前一段时间迫于欧洲新版本法而停止下载的CloneDVD，相信你会产生兴趣，这次要介绍的AnyDVD就是该公司的一款力作。AnyDVD安装后可自动在后台运行，控制光驱的特性，使得播放器等软件在读取某些光驱参数时，得到的是你自己安排好的参数。利用AnyDVD，你可以调整任何一台DVD光驱的DVD区码值，可以控制DVD-ROM的转速，这样就能在PC上安静地观看电影。软件能阻止CD上的软件自动运行（如PC交互界面），可清除不想要的强制字幕或让你跳过版权提示信息和FBI警告；使用AnyDVD还可按自己的需要自动调整显示器的垂直刷新率（如NTSC制式下的72Hz和PAL制式下的75Hz）。

专业对比——UltraCompare Professional

□**类型**：编辑工具　□**版本**：1.0
□**大小**：3.19MB　□**性质**：共享
□**未注册限制**：30天试用期　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.ultraedit.com/downloads/ucdownload.html

用过最新10.10版本UltraEdit的朋友肯定会注意到，UltraEdit的对比功能有了很大改变，在新版本中引入了一个带增强对比功能的新组件——UltraCompare Lite。目前，UltraCompare Professional作为一款独立软件发布，它包括了UltraCompare Lite的全部功能，另外还可对比整个目录（包括对子目录的递归对比）和在目录间合并不同文件的功能。该软件支持文本对比（使用二进制位对比）和文件夹对比（显示差别）；文本支持对指定文件的逐行对比。最后，该软件也可作为组件嵌入在UltraEdit内使用。

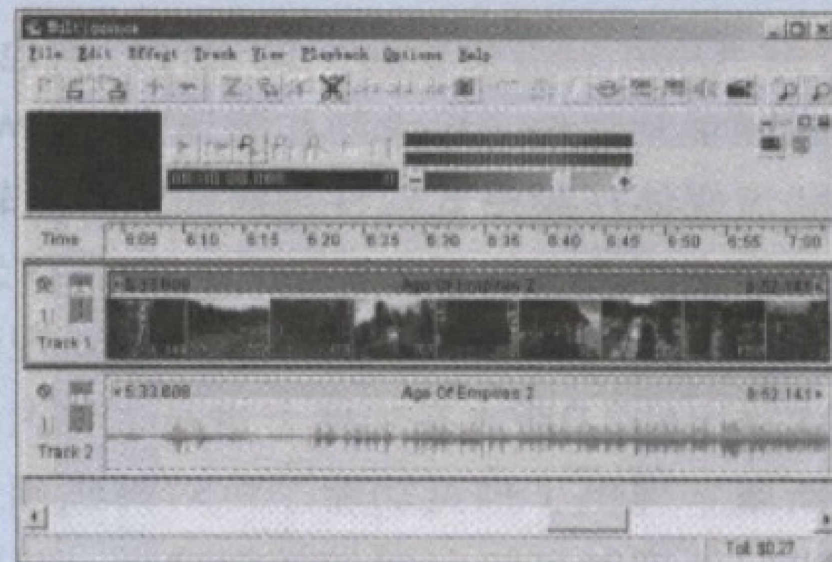

正在对比两个代码文档。

混音大师——MULTIQUENCE

□**类型**：多媒体制作　□**版本**：2.51
□**大小**：831kB　□**性质**：试用
□**未注册限制**：最多只能保存45秒的文件　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.goldwave.com/multiquence/multq251.exe

优秀的多声道数码音频和视频混合工具，由著名音频编辑软件Goldwave的开发公司开发。利用MULTIQUENCE，可为单声道立体声文件混合大量音轨，创建带背景音乐或

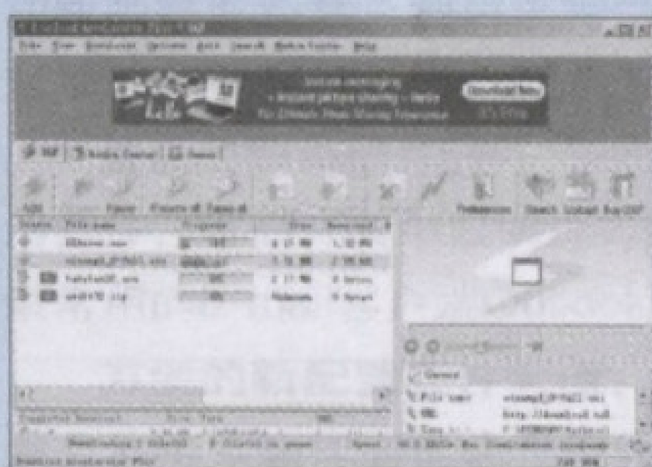
视频的介绍，并可编辑视频或增加文本字幕、合成特效，还能模拟自动广播站、每天播放6小时……软件界面简洁直观，可方便地进行所有的编辑操作，不需太多处理时间即可对文件进行拖拽、修整、复制、粘贴和分离操作，支持WAV、MP3、AIFF、OGG和AU数码音频文件，支持AVI、MPG视频文件。MULTIQUENCE的无损虚拟编辑系统大大减少了编辑时间（特别是在处理大文件时），对虚拟编辑预览时，音频和视频均可由原始文件直接播放。新版本新增了一些视频效果，在视频选项里可设定保存屏幕高宽比。



软件界面简洁直观。

下载无极限——Download Accelerator Plus

□**类型**：下载工具　□**版本**：7.0
□**大小**：2.29M　□**性质**：共享
□**未注册限制**：有广告条，一些功能如换肤不可用　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://download.speedbit.com/dap7.exe



右侧窗格可以预览下载中的媒体文件哦！

网龄久一点的朋友，一定听说过Download Accelerator的大名，由于采用了多服务器多点续传的下载方式，作者宣称能够可靠地加快下载速度达300%。Download Accelerator Plus支持断点续传和错误修复功能，下载稳定快速。全新的7.0版本更带来了不少新变化：增加了预览面板；新增下载顺序列表，可对下载队列的选项、优先权等进行高级管理；新增文件信息面板，可显示下载文件信息和来源；新增完全下载列表，可用独立的列表保存完全下好的文件；媒体中心可方便地管理你的媒体文件；另外还增加了“超级工具”，值得用户去挖掘……

软件升级快报

Total Commander 6.0：改进的Windows资源管理器，很多“老鸟”管理文件资源的利器，并且支持FTP、同步文件夹、对比文件、内置解压缩等功能。新版本增加了不少功能，如多页面软件界面、以标准公式进行搜索、增加历史目录和收藏夹按钮，另外改进了配置对话框。下载：http://www.ghisler.com/download.htm。

Zoom Player 3.20：小巧强悍的播放器。新版本在右键菜单中增加“播放列表编辑器”项，使用户更易于使用播放列表编辑功能；在播放DVD时可设置“定制视频生成器”；新的“设置”允许用户启用或禁用QuickTime ActiveX控件支持；另外修正了一些错误。下载：http://zp.rio.ee/zp320std.exe。

WinRAR 3.30 beta：著名压缩工具。新版本增加“压缩文档病毒扫描”、“生成报告”、“基准与硬件测试”和“打印文件”命令，支持使用“增加型压缩”方法创建的ZIP压缩文件，可为解压缩ZIP格式文件预留磁盘空间，可解压缩任何大小的TAR、GZIP和ISO9660压缩文档等。下载：http://www.rarlab.com/download.htm。

Intel Processor Frequency ID Utility 6.0：Intel CPU检测工具。新版本增加了对最新Intel处理器、包括P4 Extreme Edition的支持，另外在启动时增加了大家耳熟能详的Intel CPU广告音乐。下载：ftp://aiedownload.intel.com/df-support/3084/eng/fidenu26.msi。

HyperSnap-DX 5.40：著名截图工具软件。新版本改善了自动滚动窗口功能，支持更多的窗口和页面；增强了Image/Shadow功能；对印戳功能进行了改进，可使截图展现“锯齿”和阴影等多种显示效果。下载：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HS5Setup.exe。

jetAudio 5.1.10：韩国著名媒体播放工具。新版本增加快照功能、在移动软件界面时自动对齐桌面边缘。下载：http://www.jetaudio.com/download/。

iTunes 4.1官方简体中文版本：苹果免费提供的优秀音乐工具。新版本可创造自己的个人数码音乐库，能以简便的拖拽方式管理及播放音乐收藏，另外可压缩高质量的MP3和AAC音乐格式文件。下载：http://www.apple.com.cn/itunes/download/。

Winter Fun Packs for Windows XP：微软为WinXP用户提供的新年大礼包。通过Media Player 9 Series Winter Fun Pack、Windows Movie Maker 2 Winter Fun Pack和Windows XP Digital Photography Winter Fun Pack三大娱乐工具包，可增强WMP9的新年节日气息，用自己拍摄的数码照片制作贺年片或给家庭录像中加入冬季效果等。下载：http:/ /www.microsoft.com/windowsxp/experiences/winterfun/。

2003年第23期已经介绍了数学与三角、逻辑两类函数。接下来我们开始介绍文本、日期与时间两类函数。所谓文本函数，就是可以在公式中处理文字串的函数，例如从单元格中取出部分文本或从单元格中查找文本等。而日期和时间函数主要是用来取得关于日期与时间的信息，在Excel中日期或时间是一个序列数，可利用函数从这些序列数取出所要的一部分，例如小时数、分钟数或月份数等。

键盘下的神奇

——Excel代码书写之函数篇（二）



■重庆 烟波

图1是某公司的人事档案表，本文例子全部围绕此表展开。表中“工号”、“姓名”、“家庭地址”、“身份证号码”、“参加工作时间”列的数据为手工输入，其它列需要由函数计算获得。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	重庆XXX公司人事档案总表								
2								建表日期，	
3	工号	姓 名	性别	家庭地址	街道/路	身份证号码	出生日期	参加工作时间	工龄
4	A012	赵长铁		重庆市沙坪坝区沙杨路1188号		512222590413891		1979-2-1	
5	A210	钱亭风		重庆市渝中区胜利路152号		510213630518262		1984-7-1	
6	C325	孙外拂		重庆市渝中区捍卫路333号		511105197704281223		1999-7-15	
7	F521	李古柳		重庆市沙坪坝区沙坪坝北街83号		511423701211121		1994-4-3	
8	D652	周道笛		重庆市沙坪坝区沙正街174号		510304197111151264		1993-5-6	
9	C453	吴边声		重庆市渝中区医学院路1号		510501780915522		2000-6-3	
10	B752	郑芳残		重庆市渝北区双龙大道西街		510601770601253		1996-5-3	
11	E122	王草夕		重庆市渝中区袁家岗友谊路1号		510601198010302335		2001-2-3	
12	B001	冯碧阳		重庆市北碚区天生街216号		510904810123451		2002-3-4	
13	B033	陈连山		重庆市沙坪坝区沙坪坝正街74号		510501810212142		2003-2-6	
14	D111	褚天外		重庆市渝中区中山路57号		510304198211201523		2003-5-2	
15	F003	卫 山		重庆市沙坪坝区沙南街58号		510204810310222		2000-6-2	

图1

1.求取街道/路名

“街道/路”名只有从“家庭地址”中提取。经过仔细观察发现“街道/路”位于“家庭地址”的“区”字后。对于E4单元格，先用“FIND("区",D4)+1”取得“区”之后的第一个字的位置，即“街道/路”的第一个字的位置。

用“FIND("路",D4)”可取得“路”（即路名的最后一个字）的位置，但有些地址中不是某某路而是某某街，我们可以用“IF(ISERR(FIND("街",D4)),FIND("路",D4),FIND("街",D4))”来判断应以“街”还是“路”来找出街道名称的结束位置。对于这公式有必要解释一下，由于“FIND()”找不到所要找的内容，将返回错误值，这样“ISERR(错误值)”的结果将为TRUE。如果“ISERR(FIND("街",D4))”成立，表示“家庭地址”内无“街”字，故应以“路”进行判断，否则以“街”进行处理。

现在用“IF(ISERR(FIND("街",D4)),FIND("路",D4),FIND("街",D4))-FIND("区",D4)”即可算出应取出几个字，然后用“MID()”便可将“家庭地址”中“街道/路”字符串提取出来（图2），完整公式应为：“=MID(D4,FIND("

查找字符串函数FIND()与FINDB()

其语法表达式分别为“FIND(要查找的子字符串,字符串,第几个字开始找)”和“FINDB(要查找的子字符串,字符串,第几个字符开始找)”。函数作用是自某字符串的第几个字开始，查找第一个出现待查子字符串的位置。FIND()返回字数，FINDB()返回字节数。以字数为单位时，全角中文与半角英文/数字均为一个字。以字节数为单位时，半角英文/数字仍占一个位，而一个全角中文字则占两个位。详细实例见插图1。

C9 =FIND(A9, A1, C8+1)

	A	B	C
1	重庆市沙坪坝区沙区路1188号学林小区		
2			
3			
4	查找内容	公式	结果
5	沙	=FIND(A5, A1)	4
6	沙	=FIND(A6, A1, C5+1)	8
7	区	=FIND(A7, A1)	7
8	区	=FIND(A8, A1, C7+1)	9
9	区	=FIND(A9, A1, C8+1)	13?

插图1

信息函数ISERR()

其语法表达式为“ISERR(单元格)”。此函数是Excel信息函数类中的一个，作用是判断某一单元格的内容是否为#N/A以外的其他错误值（如：#NUM!、#VALUE!、#DIV/0!、#NAME!等）。

中间字符串函数MID()与MIDB()

其语法表达式分别为“MID(字符串,第几个字开始,字数)”和“MIDB(字符串,第几个字开始,字节数)”。函数作用是自某字符串的第几个字开始，取出指

E8 =MIDB(D2, 3, 2)

	A	B	C	D	E
1	Excel中文版2003			重庆市沙坪坝区沙杨路1188号	
2				I am Chinese	
3					
4	公式	结果		公式	结果
5	=MID(A1,6,2)	中文		=MID(D1, 8, 3)	沙杨路
6	=MIDB(A1,6,2)	中		=MIDB(D1, 8, 3)	坪
7	=MIDB(A1, 6, 3)	中		=MID(D2, 3, 2)	am
8	=B7&"国"	中 国		=MIDB(D2, 3, 2)	am

插图2

E4 =MID(D4,FIND("区",D4)+1,IF(ISERR(FIND("街",D4)),FIND("路",D4),FIND("街",D4))-FIND("区",D4))

重庆XXX公司人事档案总表

工号	姓 名	性别	家庭地址	街道/路	身份证号码	出生日期	建表日期,参加工作时间	工龄
A012	赵长骁		重庆市沙坪坝区沙杨路1188号	沙杨路	512222590413891		1979-2-1	
A210	钱季风		重庆市渝中区胜利路152号		510213630518262		1984-7-1	
C325	孙外佛		重庆市渝中区捍卫路333号		511105197704281223		1999-7-15	
F621	李古卿		重庆市沙坪坝区沙坪坝北街83号		511423701211121		1994-4-3	
D652	周道固		重庆市沙坪坝区沙正街174号		510304197111151264		1993-5-6	
C453	吴边声		重庆市渝中区医学院路1号		510501780915522		2000-6-3	
E752	郑芳贱		重庆市渝北区双龙大道西街		510601770601253		1996-5-3	
E122	王草夕		重庆市渝中区袁家岗友谊路1号		510601198010302335		2001-2-3	
B001	冯碧阳		重庆市北碚区天生街216号		510904810123451		2002-3-4	
B033	陈逐山		重庆市沙坪坝区沙坪坝正街74号		510501810212142		2003-2-6	
D111	褚天外		重庆市渝中区中山路57号		510304198211201523		2003-5-2	
F003	卫 山		重庆市沙坪坝区沙南街58号		510204810310222		2000-6-2	

图2

区",D4)+1,IF(ISERR(FIND("街",D4)),FIND("路",D4),FIND("街",D4))-FIND("区",D4))"。其他"街道/路"名只需从E4拖拉填充即可。

定字数（或字节数）的子字符串。在这几个函数中，字数（或字节数）的值必须大于等于0，若省略其值自动为1，若其值大于字符串的总长度，将取得整个字符串的全部内容。详细实例见插图2。

左字符串函数LEFT()与LEFTB()

其语法表达式分别为"LEFT(字符串,字数)"和"LEFTB(字符串,字节数)"。函数作用是自某字符串的左边取出指定字数（或字节数）的子字符串，字数之值的具体要求同MID()函数。另外是右字符串函数RIGHT()与RIGHTB()，其使用方法与左字符串函数完全相同，不再多说。

2.控制工号格式

公司一般会给每个员工分配一个工号，此工号和具体的每个员工一一对应，且和员工的工资、奖金、晋升等密切相关，因此绝对不能输错。为了尽量避免出错，有必要对工号输入格式进行控制。本案例中的"工号"总长度为4个字符，首字母必须为大写字母，后接3个数字。接下来我们就一起分析这些控制条件用一个公式怎样表达出来，以A4单元格为例。

首先需要判断工号的首字母是否为大写字母，可以用"(CODE(A4)>=65"且"CODE(A4)<=90)"来判断（注：A～Z的ASCII码为65～90）。其次是要控制总长度为4个字符，即"LEN(A4)=4"。再次必须保证后3位为数字，即"VALUE(MID(A4,2,3))>=0"且"VALUE(MID(A4,2,3))<=999)"，其中用MID(A14,2,3)取得工号的第2～4位，再用VALUE(MID(A14,2,3))将其转为数值，即判断工号的第2～4位是否可顺利转为0～999的数值。最后的公式为"=AND(LEN(A4)=4,CODE(A4)>=65,CODE(A4)<=90,VALUE(MID(A4,2,3))>=0,VALUE(MID(A4,2,3))<=999)"。

公式写出来了，接着就是将它设置到数据的有效性中去。选择A4至此列数据末，单击"数据"→"有效性"菜单项，打开"数据有效性"对话框。在"设置"选项卡的"允许"下拉框中选择"自定义"，在"公式"框中输入我们前面准备好的公式（图3）。在"输入信息"选项卡中勾选"选定单元格时显示输入信息"，"标题"框中输入"提示"，在"输入信息"框中输入"请输入工号。"（图4）。在"出错警告"选项卡中勾选"输入无效数据显示出错警告"，"样式"下拉框选

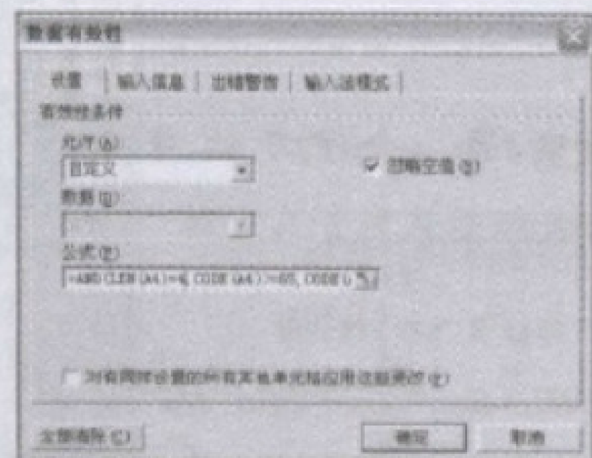


图3

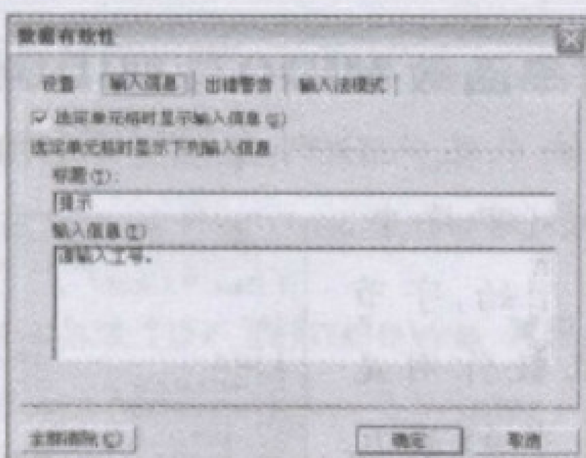


图4

查字符的ASCII码函数CODE()

语法表达式为"CODE(字符串)"。此函数用来传回字符串的"第一个"字符所对应的ASCII数值，如"=CODE(ASC)"的结果为65，更多实例见插图3。

E7 =CODE(D7)

	A	B	C	D	E
1	字符串	CODE值		字符串	CODE值
2	Microsoft	77		中	54992
3	m	109		国	47610
4	Excel	69		历	49402
5	ZIP	90		史	51895
6	z	122		文	52932
7	ASC	65		化	48047
8	a	97			

插图3

字符串长度函数LEN()与LENB()

其语法表达式分别为"LEN(字符串)"和"LENB(字符串)"。这两个函数可算出字符串的字数或字节数（包括空格）。字数参数的要求同MID()函数。更多实例见插图4。

C13 =LENB(A13)

	A	B	C
1	家庭地址	公式	结果
2	重庆市沙坪坝区沙杨路1188号	=LEN(A2)	15
3	重庆市渝中区胜利路152号	=LENB(A3)	23
4	重庆市渝中区捍卫路333号	=LEN(A4)	13
5	重庆市沙坪坝区沙坪坝北街83号	=LENB(A5)	28
6	重庆市沙坪坝区沙正街174号	=LEN(A6)	14
7	重庆市渝中区医学院路1号	=LENB(A7)	23
8	重庆市渝北区双龙大道西街	=LEN(A8)	12
9	重庆市渝中区袁家岗友谊路1号	=LENB(A9)	27
10	重庆市北碚区天生街216号	=LEN(A10)	13
11	重庆市沙坪坝区沙坪坝正街74号	=LENB(A11)	28
12	重庆市渝中区中山路57号	=LEN(A12)	12
13	重庆市沙坪坝区沙南街58号	=LENB(A13)	24

插图4

文本转数值函数VALUE()

语法表达式为"VALUE(字符串)"。本函数可将数字组成的字符串转换成数值，若无法转换，返回"#VALUE!"的错误，如"=VALUE("852")+200"的结果为1052。不过即使没有经过VALUE()函数转换，若运算中含有字符串，Excel也会自动将文本转为数值。其他实例见插图5。

B6 ="2003/11/28"+200

	A	B
1	公式	结果
2	=VALUE("852")+200	1052
3	=VALUE("2003/11/28")+200	38153
4	=VALUE("ABC")	#VALUE!
5	="852"+200	1052
6	="2003/11/28"+200	38153

插图5

使用Excel帮助文件学习函数

Excel函数数量众多，无法在短短的一篇文章中将一两类函数全部讲到，幸运的是大家可以参考Excel的帮助文件来全面掌握。在Excel 2000/XP中按"F1"键会弹出一个帮助小助手，提示你输入你要查找的东西，我们希望系统了解函数，因此你可以右键单击这个小助手，选择"隐

择“停止”，在“标题”框中输入“错误”，“错误信息”框中输入“工号总长度为4个字符，首字母必须大写，后接3个数字。”（图5）。“确定”后再于A4这一列输入工号时，会立即显出“请输入工号。”的提示，如果输入格式不对，就会弹出“错误”警告框，按“重试”可重新输入正确格式的工号（图6）。

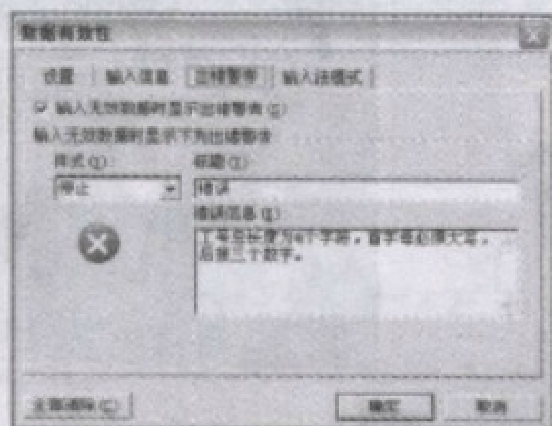


图5

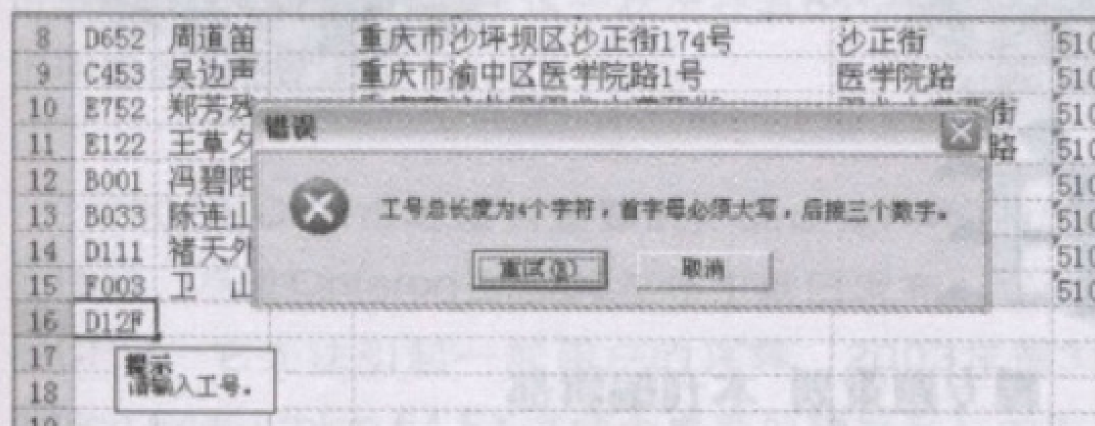
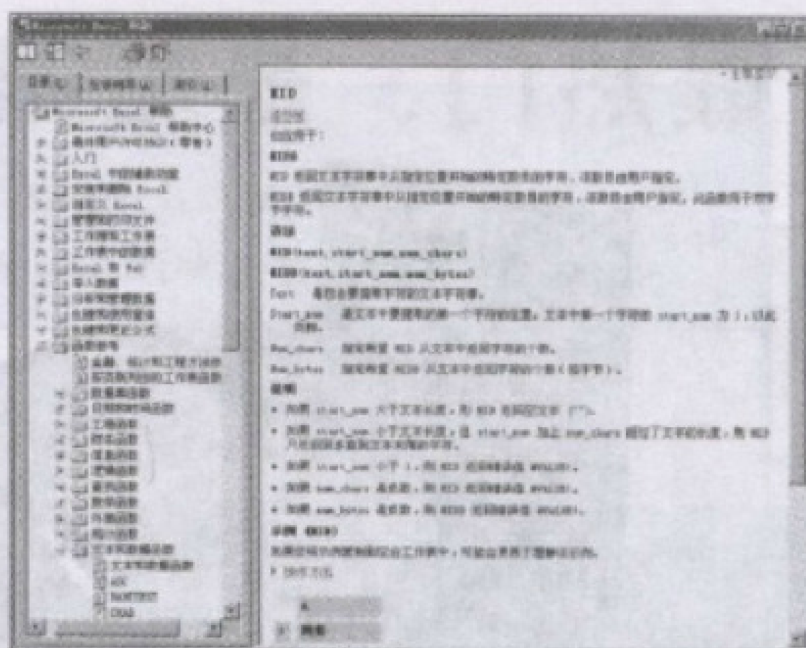


图6


插图6

藏”命令，将其隐藏。然后再次按“F1”键将帮助目录窗口调出，选择其中的“函数参考”目录，然后你便可查看各类函数的用法了（插图6）。Office 2003的帮助不再随程序安装到本机，而是放在微软一个叫Office Online的网站上，只有联机电脑才能访问。因此，如果你使用Excel 2003，请先将电脑连接到Internet上，然后按“F1”键，在“Excel帮助”任务窗格中单击“目录”，依次展开“使用数据”→“函数参考”目录，便可查看各类函数的详细用法（插图7）。


插图7

3.根据参加工作时间求工龄

表中已告知员工参加工作时的日期，我们只需将当前日期减去员工参加工作时的日期便可求得员工的工龄。用TODAY()函数求出系统当前的日期，用“=DATEDIF (H4,TODAY(),"y")”求得当前系统日期与参加工作日期相差的年份，用“=DATEDIF(H4,TODAY(),"ym")”求得当前系统日期与参加工作日期相差的月份。最后用文本连接函数将几部分连接起来得到最后的公式：=CONCATENATE(DATEDIF(H4,TODAY(),"y"),"年",DATEDIF(H4,TODAY(),"ym"),"个月")（图7）。

I4 =CONCATENATE(DATEDIF(H4,TODAY(),"y"),"年",DATEDIF(H4,TODAY(),"ym"),"个月")

重庆XXX公司人事档案总表

工号	姓 名	性别	家庭地址	街道/路	身份证号码	出生日期	建表日期，参加工作时间	工龄
A012	赵长幌	男	重庆市沙坪坝区沙杨路1188号	沙杨路	512222590413891	1959年04月13日	1979-2-1	24年9个月
A210	钱亭凤	女	重庆市渝中区胜利路152号	胜利路	510213630518262	1963年05月18日	1984-7-1	19年4个月
C325	孙外拂	女	重庆市渝中区捍卫路333号	捍卫路	511105197704281223	1977年04月28日	1999-7-15	4年4个月
F521	李古柳	男	重庆市沙坪坝区沙坪坝北街83号	沙坪坝北街	511423701211121	1970年12月11日	1994-4-3	9年7个月
D652	周道笛	女	重庆市沙坪坝区沙正街174号	沙正街	510304197111151264	1971年11月15日	1993-6-6	10年6个月
C453	吴边声	女	重庆市渝中区医学院路1号	医学院路	510501780915522	1978年09月15日	2000-6-3	3年5个月
E752	郑芳残	男	重庆市渝北区双龙大道西街	双龙大道西街	510601770601253	1977年06月01日	1996-5-3	7年6个月
E122	王草夕	男	重庆市渝中区袁家岗友谊路1号	袁家岗友谊路	510601198010302335	1980年10月30日	2001-2-3	2年9个月
B001	冯碧阳	男	重庆市北碚区天生街216号	天生街	510904810123451	1981年01月23日	2002-3-4	1年8个月
B033	陈透山	女	重庆市沙坪坝区沙坪坝正街74号	沙坪坝正街	510501810212142	1981年02月12日	2003-2-6	0年9个月
D111	褚天外	女	重庆市渝中区中山路57号	中山路	510304198211201523	1982年11月20日	2003-5-2	0年6个月
F003	卫 山	女	重庆市沙坪坝区沙南街58号	沙南街	510204810310222	1981年03月10日	2000-6-2	3年5个月

图7

H2 ="建表日期："&TEXT(TODAY(),"yyyy-mm-dd")

重庆XXX公司人事档案总表

建表日期：2003-11-29

工号	姓 名	性别	家庭地址	街道/路	身份证号码	出生日期	参加工作时间	工龄
A012	赵长幌	男	重庆市沙坪坝区沙杨路1188号	沙杨路	512222590413891	1959年04月13日	1979-2-1	24年9个月
A210	钱亭凤	女	重庆市渝中区胜利路152号	胜利路	510213630518262	1963年05月18日	1984-7-1	19年4个月
C325	孙外拂	女	重庆市渝中区捍卫路333号	捍卫路	511105197704281223	1977年04月28日	1999-7-15	4年4个月
F521	李古柳	男	重庆市沙坪坝区沙坪坝北街83号	沙坪坝北街	511423701211121	1970年12月11日	1994-4-3	9年7个月
D652	周道笛	女	重庆市沙坪坝区沙正街174号	沙正街	510304197111151264	1971年11月15日	1993-6-6	10年6个月
C453	吴边声	女	重庆市渝中区医学院路1号	医学院路	510501780915522	1978年09月15日	2000-6-3	3年5个月
E752	郑芳残	男	重庆市渝北区双龙大道西街	双龙大道西街	510601770601253	1977年06月01日	1996-5-3	7年6个月
E122	王草夕	男	重庆市渝中区袁家岗友谊路1号	袁家岗友谊路	510601198010302335	1980年10月30日	2001-2-3	2年9个月
B001	冯碧阳	男	重庆市北碚区天生街216号	天生街	510904810123451	1981年01月23日	2002-3-4	1年8个月
B033	陈透山	女	重庆市沙坪坝区沙坪坝正街74号	沙坪坝正街	510501810212142	1981年02月12日	2003-2-6	0年9个月
D111	褚天外	女	重庆市渝中区中山路57号	中山路	510304198211201523	1982年11月20日	2003-5-2	0年6个月
F003	卫 山	女	重庆市沙坪坝区沙南街58号	沙南街	510204810310222	1981年03月10日	2000-6-2	3年5个月

图8

最后我们发现表格右上角的建表日期还没有输进去。需要注意的是这个日期可不是手工添加的，实际上这个日期是变化的，它显示的是系统当前日期。这里我们利用TODAY()函数和TEXT()函数一起来创建，具体公式为“="建表日期："&TEXT(TODAY(),"yyyy-mm-dd")”。TODAY()函数传回当前日期，TEXT()函数将日期转为文本并以"yyyy-mm-dd"的格式显示（图8）。

当前日期函数 TODAY()

此函数存放当前的日期，若将此函数转为序列数字，其值将为不含小数的整数。

日期差函数 DATEDIF()

语法表达式为“DATEDIF(开始日期,结束日期,单位)”。此函数的作用是按指定的单位（年、月、日），计算两个日期间的年数、月数或天数。开始日期与结束日期可以是字符串（"2003/11/20"）或日期数据的系列数字（如37945即表示2003/11/20），但结束日期应大于开始日期。单位用来决定传回的是年数、月数或天数，其具体意义如下表所示：

表1

单位	作用
"Y"	两日期差距的整年数
"M"	两日期差距的整月数
"D"	两日期差距的天数
"MD"	两日期间天数差，忽略日期中的月和年
"YM"	两日期中月数差，忽略日期中的日和年
"YD"	两日期中天数差，忽略日期中的年

文本连接函数 CONCATENATE()

语法表达式为CONCATENATE(字符串1,字符串2,…)。作用是将多个字符串连接成一个单一的字符串。可连接文本字符串、数字或单元格引用。

2003年，最热门、最耀眼的硬件产品是什么……



平淡与精彩同在

2003年硬件技术与市场回顾

■专题策划 本刊编辑部
■执笔 小虫、李璨、魔之大头、iCat、答笛

今天，电脑产品早已不是“专业”的代名词，各种台式机、准系统、笔记本乃至掌上电脑开始走入千家万户。整机产品家电化、配件产品时尚化的趋势也越来越明显，更多的人已把电脑当作一种必备的工具、一种交流的平台甚至一种流行的装饰品。

那么，在2003年，最热门、最耀眼的硬件产品是什么？是号称能把一颗CPU当两颗用的P4C（支持HT技术的P4处理器）、另辟蹊径的AMD 64位CPU、异军突起的nForce2芯片组、ATI与NVIDIA争相发布的新显卡，还是热卖的串行ATA硬盘、异彩纷呈的MP3和数码相机，或是已被热炒了2年有余的液晶显示器？无论产品变迁还是厂商沉浮，值得大书特书的实在太多，但其中的关键词不外乎这么几个：技术（标准）、眼球（关注）、市场（接受度）。

古人云：“以史为镜，可知兴替。”一年虽不长，但对飞速发展的硬件领域来说，已足以“潮起潮落”好几回了。在2004年刚刚开始的时候，我们不妨先来盘点一下过去一年中的硬件技术、产品和市场。

CPU 龙争虎斗，互有得失

Intel：完善内核

也许现在的P4才是Intel心目中完美的产品，在初期的Willamette核心P4被对手、厂商、专业人士甚至用户嘲笑其执行效能低下时，Intel便不断对P4核心进行完善。如今的P4“已非复吴下阿蒙”，800MHz FSB、512kB二级缓存、加入超线程技术的NorthWood内核P4性能已远远超过了Willamette，还在不断冲击着更高的主频。我们知道，超线程技术在CPU流水线出现错误时会造成更大的性能损失，Intel曾声称它并不适合于较低频率的CPU，因此将这一技术引入主流CPU的行动，说明Intel对800MHz FSB CPU的性能非常有自信。NorthWood核心已将P4处理器推向了3.2GHz，而采用了类似Xeon的核心的P4XE和预计2004年年初发布的Prescott，最高主频均为3.4GHz。Intel处理器的主频由2002年底的3.06GHz仅提升了不到300MHz，这说明现有的P4内核已接近极限，且表明Intel在2003年将主要注意力都放在了提高核心效能上，毕竟已没有对手能在PC处理器频率上与其对抗。



Intel在笔记本市场攻城略地的利器——迅驰（Centrino）。

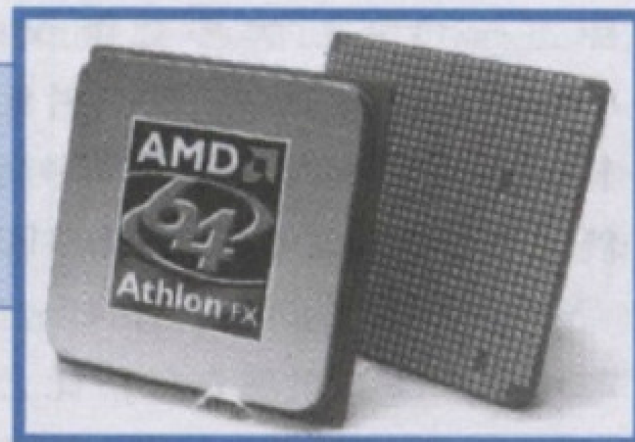
Intel新设计思路的另一个产物便是高效能的Pentium-M处理器——迅驰（Centrino）技术的核心，它在保持较低功耗和较低主频的情况下，拥有超过同频率P4-M的性能及更全面的功能。通过内核优化和高容量缓存，迅驰处理模块不仅可在性能上对抗Athlon MP，在低功耗方面也直逼全美达的Crusoe处理器。除了一些定位为“膝上工作站”的机型外，迅驰大有横扫便携机市场（包括平板电脑等设备）的趋势，借着它的威力，Intel在移动处理器市场的占有率达到了88.1%（2003年第3季度）。

AMD：顽强的阻击

从截止2003年第3季度的统计数字上看，无论台式机CPU还是移动CPU市场，AMD的市场份额都在被Intel无情地蚕食着，Barton核心Athlon XP和低功耗移动处理器都没能解决AMD面临的基本问题，那就是K7核心的频率极限和高频率CPU产能低下。尽管AMD最新的Barton核心Athlon XP同样具有

最佳技术创新——AMD 64位桌面处理器

毫无疑问，AMD站在了这次个人处理器变革的潮头，无论最后这款产品甚至AMD公司的命运如何，作为64位处理器进入主流桌面平台的先驱者，它们将被载入史册。

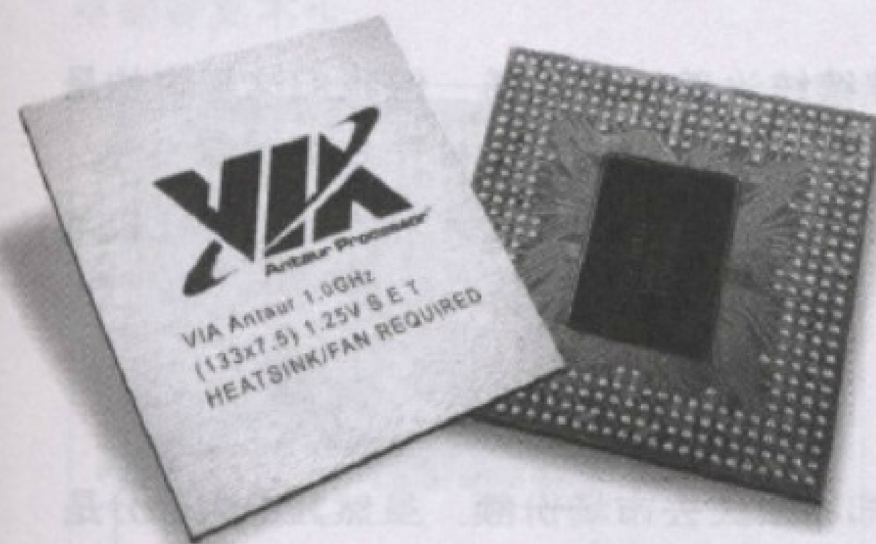


200MHz外频（400MHz FSB）、512kB缓存，尽管它仍然拥有引以为荣的高效率处理引擎，但困守2GHz左右频率的AMD CPU还是在性能上输给了突破3GHz频率大关的Intel CPU，在2003年的大部分时间这都是摆在AMD面前无奈的现实。相当一段时间里，AMD只能凭借较低的价格在中低端市场中分得一杯羹，不过这一状况在其64位处理器发布后有了明显改变。

2003年CPU市场最为重要的产品便是AMD推出的64位处理器。尽管Opteron在2003年年中就已发布，但作为服务器CPU，它无法引起一般用户的兴趣。2003年第3季度，Athlon 64和Athlon 64 FX这两个桌面处理器系列的发布，才真正对主流市场产生了冲击，尽管它们的推出时间拖延了2年，又被指出核心设计进步不大，但即使在32位操作系统中，2.2GHz的Athlon 64 FX51也在许多测试项目中超过了3.2GHz的P4，更低端的Athlon 64 3200+（主频2GHz）在浮点性能上丝毫不逊色于P4 3.2GHz。随着Athlon 64系列CPU的上市和Opteron逐渐被市场接受，以及64位操作系统的呼之欲出，AMD处理器又一次在性能上接近甚至超越了Intel的产品，仓促应战的Intel P4XE（P4EE，配备2MB三级缓存，价格极为昂贵）几乎不存在作为主流产品的可能性，恐怕只有Prescott才是对抗AMD 64位处理器的希望。

其他厂商：夹缝中生存

威盛（VIA）、全美达（Transmeta）等厂商的2003年无疑更加凄惨，Intel和AMD两大厂商以强大的研发能力介入低功耗处理器、嵌入式处理器市场，使在这些市场上原本拥有一定优势的厂商处境更加尴尬，市场占有率不断下滑，但它们还是在夹缝中努力生存，VIA的汉腾（Antaur）处理器和全美达的TM8000（Efficeon）都是相当有特色的产品，不过在市场上没有引起太大反响。



VIA的汉腾处理器

展望：充满变数的2004，让我们迈向64位运算

尽管AMD的64位处理器给Intel带来了相当大的压力，但在微软正式推出64位版本的Windows操作系统之前，面向主流市场的64位处理器还无法发挥出全部威力，因此AMD实际将自己的未来交到了微软和周边软件厂商的手中。Intel已表示Prescott将基于32位架构，微软有可能顾及Wintel联盟而延缓64位Windows XP的发布，这当然会影响到AMD 64位处理器的普及，但走向64位运算已是无法阻止的趋势，也许我们在2004年便能看到Intel推出的64位处理器。而在移动CPU市场中，AMD的64位移动处理器同样引人注目，如果不出意外，第二代迅驰处理器在性能上不可能是前者的对手，因此在高端笔记本方面，AMD CPU将拥有相当优势。

虽然很不愿意见到这样的场面，但我们认为其他处理器厂商很可能将在2004年面临着相当大的危机，也许新的并购案已很难避免。

芯片组及主板

完美的谢幕

P4平台：一家独大

2003年的P4芯片组市场上，Intel已完全恢复了440BX时代的光荣，归结原因，除采用授权限制等手段打压第三方厂商外，非常完善的865/875系列芯片组也功不可没。使用相对廉价的DDR内存为P4提供足够的外部带宽，这在850/845芯片组的时代是很多用户的梦想，不过第三方芯片组厂商却因为各种原因没能抓住这个机会，因而成就了Intel。在规格显得相当落伍的845系列之后，作为集成各种新标准、新技术的主流芯片组，865PE不仅为Intel夺回了芯片组的市场份额，还极大地刺激了800MHz FSB CPU的销售，新的南桥芯片ICH5（R）甚至在一定程度上加速了串行ATA硬盘及千兆网标准的普及。在中低端芯片组市场中，Intel也进行了细分，除865PE及集成显示单元的865G外，还有不支持双通道DDR的848P和不支持800MHz FSB和DDR400内存的865P主攻低端市场。

相对于Intel的强势，其他芯片组厂商在P4平台芯片组上虽然投入了不少精力，产品也有相当不错的功能和性能，但销售业绩在865PE的光芒下显得黯然失色。在追随双通道潮流前，VIA和SiS分别发布了PT800和SiS648FX两款芯片组，它们为了提升性能而采用了相似的方法，即在北桥芯片中增加缓存、优化工作模式、提高总线速度（VIA的V-Link和SiS的MuTIOL总线都达到了1GB/s的传输率），实际测试中两者的成绩已接近865PE。它们随后推出的双通道DDR芯片组VIA PT880和SiS 655 FX则



VIA的PT880芯片组终于也开始支持双通道DDR。

更进一步，在大多数测试中超越865PE，性能直逼875P芯片组，而与其配合的VIA8237和SiS964南桥在功能上也丝毫不逊色于ICH5（R）。

包括ATI等厂商推出的一些整合P4芯片组产品，虽然在性价比上有一定优势，也各有特色，但在Intel已非常稳固地控制市场的情况下，它们得到的支持相当有限，甚至连移动市场的份额都被“迅驰”套件不断蚕食。对于这些厂商来说，唯一值得庆幸的是它们都已得到了Intel的相关授权，2004年它们将尽力抢回失去的时间和市场份额。

由于865/875可兼容初期的Prescott处理器，因此Intel并不急于推出新的芯片组，不过对于其他厂商来说，使其产品兼容新核心是当务之急。另外，Intel在Prescott改用了新的Socket T插座，这很可能又是一个专利陷阱，第三方厂商如何抉择，我们恐怕要在2004年第2季度才能看到。

AMD平台：众家争鸣

相对于Intel平台来说，Athlon和K8（64位Athlon）芯片组市场要热闹得多。这里我们不得不提及NVIDIA公司，其在Athlon XP芯片组市场上的占有率在2003年大幅攀升，对这一领域的传统厂商VIA和SiS构成了非常大的威胁。相对于第一代nForce芯片组的质优价高，nForce2要便宜一些，完全可达到厂商和用户的承受能力，而继承自nForce的南北桥灵活组合方式，使其不仅颇受追求性能的DIY爱好者好评，也赢得一些追求高整合性的整机厂商欢迎。已对市场细分熟门熟路的NVIDIA，在推出支持Barton核心和400MHz FSB的芯片组时，“顺便”也发布了仅支持单通道内存的nForce 400芯片组，进军低端市场。

VIA仍是这一市场上很有实力的厂商，且拥有相当的潜力，KT400A和KT600不仅拥有很好的性能，兼容性也要好于NVIDIA的产品。SiS公司因为较早得到Intel的授权而对AMD市场重视相对较少，不过也推出了支持新核心Athlon XP的SiS748及整合芯片组SiS741，但市场上并不多见。

Athlon内核已不会再有大的改进，因此各厂商也不会有新的芯片组推出，它们对于AMD处理器的关注焦点都投向了K8平台。由于K8内核集成内存控制器，各个厂商的芯片组产品都不必在内存控制性能上做文章，其主要功能是对外部设备的控制，nForce3芯片组就索性做成了单芯片结构。VIA的K8T800仍采用双芯片模式，简单的北桥芯片加上通用性很强的VT8237南桥可缩短研制时间和成本，减少了出现问题的可能性，功能也比nForce3强一些。同样面向Athlon 64平台的SiS 775和ALi M1687的影响要比前面的两个产品小得多，不过也是比较有特色的产品。

主板市场：波澜不惊

相对于芯片组格局的变化和不断的技术革新，主板市场延续着2002年的格局。华硕和精英分别在高端DIY市场和中低端/OEM市场延续辉煌，出货量和利润都让其他厂商羡慕不已，而它们也在向对方的传统领域渗透，一些采用SiS芯片组的华硕主板以相对较低的价格投向市场，同时精英的PF1却凭借其全面的功能向高端主板领域进军。处于一线和二线的主板厂商似乎在2003年中重新找到了自己的定位，微星、技嘉、升技、磐正、硕泰克等厂商都有不少很受欢迎的产品。值得一提的是，在产品“同质化”的今天，很多主板厂商都将服务作为其吸引用户的重点。在我们2003年下半年组织的865PE主板横向评测中，大多数主板厂商承诺的质保条款都超过了国家三包标准。

发展最迅速的芯片组厂商——NVIDIA

虽然第一代nForce芯片组的成绩并不理想，但吸取教训的NVIDIA凭借nForce2在AMD平台赢得了相当不错的市场占有率和口碑，并迅速从芯片组的“边缘厂商”转变为“核心厂商”之一。

最受欢迎的主流芯片组——865PE

功能和性能都很完善的产品，解决了困扰用户多年的P4处理器与内存带宽的矛盾，与Intel自家CPU的组合让人放心。

显卡

两强争雄，Intel牟利

NVIDIA和ATI的显示芯片在2003年继续统治着显卡市场，但我们这里说的是独立显卡。对于整个PC显示芯片市场，Intel凭借其集成显示单元占有更多份额，但由于Intel芯片组集成的Extreme Graphics系列图形引擎在技术和性能上都比较落伍，其市场份额主要来自OEM整机市场，这里不再赘述。

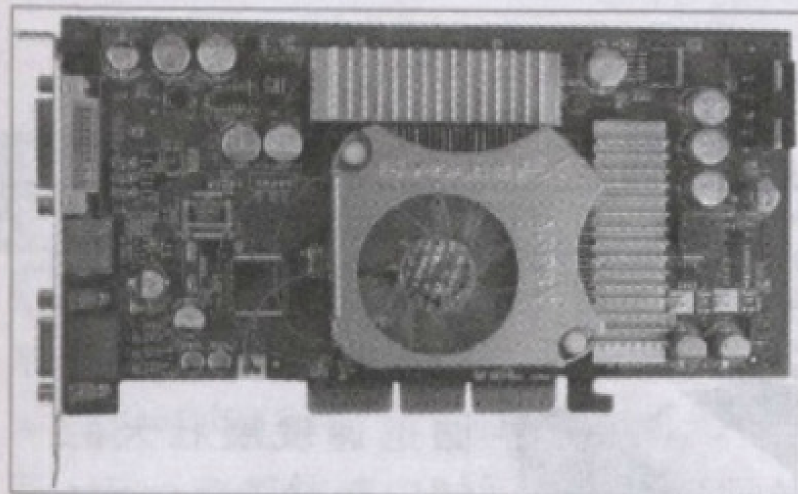
高端及专业市场：ATI的丰收年

2002年高歌前进的NVIDIA在2003年却不断失去市场份额，虽然其中大部分是Intel造成的，但另一方面也使ATI得以快速拉近与NVIDIA的距离。在这一年中，NVIDIA在高端显示芯片市场屡屡受挫，由于没有积极参与DX9的标准制订，NVIDIA的第一代DX9显卡在这一API的支持上显得有些不得要领，不过随后的改进版本GeForceFX 5900 Ultra（NV35）却有相当出色的表现。第二代显示核心才是成熟的版本，这似乎已是NVIDIA产品的定律了。NV35的主要对手是R350（ATI RADEON 9800 Pro），在这场较量中NV35以微弱的优势胜出，但我们已看到在高端市场中呈现出ATI主攻、NVIDIA主守的局面。在去年年底的升级中，NV35与R350核心比拼频率升级潜力，GeForceFX 5950 Ultra在大多数项目中输给了RADEON 9800 XT，不过NVIDIA也拿得起放得下，以相对较低的价格将其推向市场，以期靠性价比取胜。

在利润更丰厚的专业显卡领域，ATI芯片逐渐受到重视，FireGL系列的OpenGL性能有相当明显的提高，在一些相关测试项目中甚至超过了基于NVIDIA芯片的Quadro系列。在高端领域，ATI的2003年是相当得意的。

中低端：NVIDIA技高一筹

与GeForceFX 5900一起发布的GeForceFX 5600 B-Step可以说是NV31芯片的超频版，在NVIDIA的中端显卡中首次性能全面超过GeForce4 Ti4200。同时，在这一代产品中分化出的降频版GeForceFX 5900（国内一些显卡厂商称之为GeForceFX 5900 SE）也进入了中端市场，这才是真正有资格成为Ti4200替代者的产品，对游戏玩家来说，这些定位于中端的产品是最好的选择。与GeForceFX 5950同时发布的GeForceFX 5700 Ultra增加了来自NV35核心的技术，虽然现在的价格仍偏高，却是中端用户又一个不错的选择。相对来说ATI在中端市场虽然动作也不少，但由于第三方显卡厂商的原因，产品性价比不如NVIDIA。值得一提的是ATI专门投放中国市场的RADEON 9800 SE，尽管引起了很多用户修改显卡的欲望和对RADEON 9500系列的"美好"回忆，但据用户反映，它的修改成功率非常低，并且因为屏蔽了半数的流水线而造成性能明显下降，频率更高的RADEON 9800 SE黄金版的测试成绩和GeForceFX 5600 Ultra B-Step近似，价格却要高不少。


非常吸引人的GeForceFX 5900低频版。

NVIDIA在低端市场的变化不大，它一直延续着"叫座不叫好"的GeForceFX 5200系列。相对于ATI来说，NVIDIA在中低端的主要产品线已全面转向DX9，这是其争夺市场的主要动力和利润的源泉，相对来说ATI的RADEON 9100/9200系列的呼声要略低一些。从某种角度讲，这些低端的"阉割"显卡并不完全适合3D游戏玩家，不过因为它们提供了一定的视频功能，因此被大量用于家用机OEM市场和低端多媒体电脑。

虽然还有SiS、VIA等厂商在开发自己的显示芯片，但它们大部分被用于整合产品中，即使有一些芯片投放市场，在ATI和NVIDIA的压力下，也很少会有显卡厂商生产相关产品。Matrox和3DLabs（已被创新收购）等厂商则更加关注自己的专业2D和3D领域，在市场上的相关消息越来越少。

显卡厂商：城头变换大王旗

2003年是显卡厂商的跳槽年，首先是年初从破产危机中逐渐复苏的ELSA开始转向基于ATI芯片的显卡生产（日本ELSA公司和ELSA亚洲公司相对独立，仍然主要采用NVIDIA芯片），引起市场不小的震动。当时恐怕没有人预料到，当我们回首2003年时，发现竟有如此多的显卡制造厂商变换了阵营。在ATI开始授权其他厂商生产显卡时给予前者很大帮助的技嘉，在2003年年中便有传言将重投NVIDIA的怀抱，虽然直到今天它也没有完全倒戈，但已开始在大量采用NVIDIA芯片的同时，逐渐减少了基于ATI芯片显卡的生产。另一家引人关注的厂商是在最终显卡领域有着很大影响力的华硕，在RADEON 9800 XT发布时，华硕也同步推出了非公版设计的产品，并同时发布了基于RADEON 9600 XT的显卡，华硕也没有完全放弃NVIDIA，它同样推出了基于GeForceFX 5950和5700的产品。



技嘉重返NVIDIA阵营，推出了GeForceFX 5950显卡。

展望：新的核心和新的市场格局

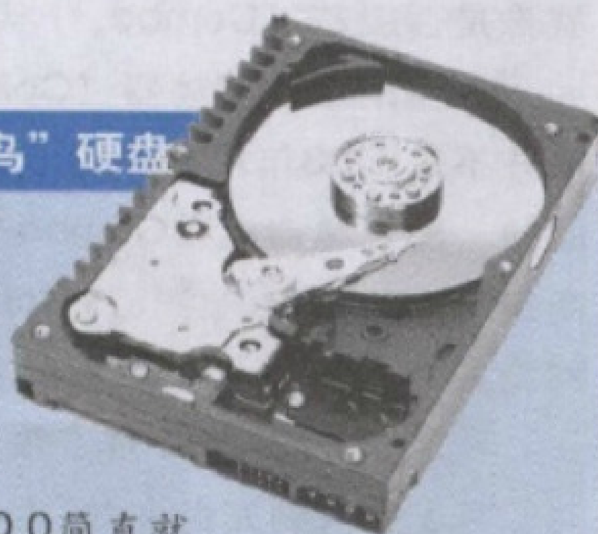
2004年初，随着ATI R420和NVIDIA NV40的发布，第一代DX9核心将完成使命，第二代芯片的设计经历了相当长的时间，应该会比其前代更加成熟。我们认为，一些大厂商的易帜和"通吃"将使显卡市场的情况变得更加复杂，甚至同品牌定位接近的产品间也会有竞争，泾渭分明的阵线变得更加模糊，NVIDIA和ATI对厂商的控制力也会明显弱化。

硬盘

串行ATA抢摊登陆，并行ATA宝刀不老

经历了出生前的阵痛，Serial-ATA（串行ATA）硬盘终于在2003年开始抢摊登陆。除了硬盘厂商的努力推广，主板芯片组厂商们的大力支持也功不可没，主板上"免费"的串行ATA接口让我们不必为添加额外的芯片付钱。2003年下半年串行ATA硬盘的大降价在这场抢摊大战中起到了最后的攻坚作用，其中力度最大的当属希捷。目前希捷的串行ATA硬盘与并行ATA硬盘（即常说的IDE硬盘）的价差缩小到不足100元，这是何等的诱惑。

最佳技术进步：西部数据Raptor 360GD"禽鸟"硬盘



西部数据的产品一贯给人稳重踏实的感觉，但这款万转串行ATA硬盘却着实令人吃惊。姑且不谈它直逼SCSI硬盘的性能，它所带来的新理念和技术趋势就值得赞赏。可靠性？它保修5年。对于发烧友来说，用两块Raptor 360GD组成RAID 0简直就是极品个人配置。唯一美中不足的就是它的容量了（36GB）。

最受用户欢迎的硬盘：希捷酷鱼系列



在本刊2003年举办的“微星杯《大众软件》首届年度读者调查”中，希捷硬盘凭借良好的性能、极低的噪声和较稳定的质量赢得了大众的欢迎，很有竞争力的价位也使它受到了广泛青睐。

然而，2003年里IDE硬盘依然固守着尚存的阵地。虽然串行ATA硬盘有许多优点，但实际表现及消费惯性使得它并不能所向披靡，用户中购买IDE硬盘的还是多数，相信这样的局面会持续相当一段时期。其实回头看，串行ATA硬盘依然有许多亟待解决的问题，原生与桥接设计、插拔寿命、接口数量、价格……这些前进的障碍应该在新的一年里得到解决，越来越多的串行ATA设备也将出现在电脑城的柜台上，而IDE将留给光驱这样的传统产品。

速度和容量依然是用户关注的焦点，硬盘单碟容量肯定会有进一步提升，到2004年年中主流硬盘的容量应该会达到160GB。2003年还出现了万转（10000r/m）的串行ATA硬盘，这便是西部数据的“禽鸟（Raptor）”。从企业级的万转SCSI硬盘到消费级的串行ATA产品，其间的利润落差非常大，敢于在它们中间做文章，我们不得不佩服西部数据勇于探索的勇气。但“禽鸟”能否真的凶猛、精准地猎住中小企业这块市场，则有待2004年市场的考验了。

另一个引起众多关注的，是用户们对硬盘质量的种种猜测和诟病，甚至有网友悲观地认为现在选购硬盘完全靠运气。这种说法显然有欠妥当，毕竟硬盘不比塑料拖鞋，绝大多数情况下只要按规定使用就不会有太大问题。而厂商们能否用实际行动来反击这样的言论呢？我们拭目以待。

光存储

CD-RW全面普及，DVD存储悄然兴起

2003年是刻录机蓬勃发展的一年，在这一年里，刻录机市场逐渐形成了CD-RW、Combo和DVD±RW三足鼎立的局面。

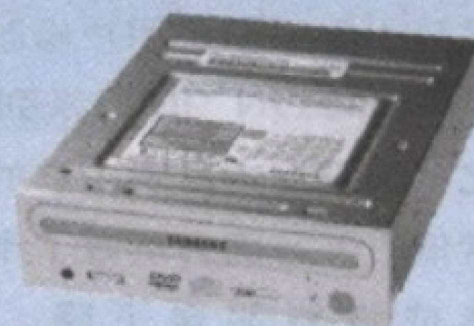
2003年上半年，CD-RW刻录机的刻录速度达到了峰值（CD-R刻录速度，52×），厂商接下来需要做的就是不断提高CD-RW的刻录速度，还有降价。对于用户而言，CD-RW刻录机已成为了再普通不过的外设，价格方面已不再是问题，只是部分用户还在犹豫是否应购买Combo。

三星的康宝驱动器（Combo）是半路杀出的程咬金，尽管产品并不是2003年才出现的，但在2003年才真正对传统刻录机构成威胁。除三星自已在Combo产品上有较大突破外，很多第三方厂商也纷纷加入角逐，使得Combo的性价比达到了比较令人满意的程度。尽管有很多刻录发烧友和DVD发烧友不太认可Combo产品，我们也相信术业有专攻，但有多少人会掐着表计算刻录时间，有多少人刻完盘会做C1、C2（检测刻录品质的指标）检测，又有多少人会拿Combo光驱来看DVD±R的影片？所以，我们要说的是，Combo的确是符合大众要求而且最具创意的刻录机产品。另外，Combo也得到了众多笔记本厂商的认可，它们纷纷在自己的中高端产品中配置了便携式Combo。

DVD刻录机在2003年也初露锋芒，4.7GB的超大容量是最吸引人的卖点，此外它也支持读取CD和DVD、刻录CD-RW，可谓全能型产品。速度方面其实也不像人们想像的那么慢，4×刻一张DVD±R盘也就十几分钟，而8×产品更是低于10分钟。2003年内一直阻碍DVD刻录机普及的因素除了价格问题，最主要的就是格式问题，格式的多元化可不是什么好事，为此一些厂商也做了努力，力图从软件或硬件上兼顾“±”。

光存储设备的普及速度总是超乎人们的想像，一开始新的存储方式总令人心动却遥不可及，但不到两三年就可进入寻常百姓家。目前已经出现了很多低于千元的DVD刻录机，比如明基DW400A（4×DVD+RW）和台电的DVD-Dual（DVD±RW）都是999元。从2003年的发展趋势也不难看出，2004年底以前DVD刻录机的价格很可能降到现有CD-RW刻录机的水平，刻录DVD±R的速度也有望达到峰值。至于格式问题，多种格式并存的情况有能力归于统一，无论微软还是刻录机厂商，他们都更愿意支持DVD+RW的格式。CD-RW会在2004年上半年逐步退出市场，而Combo作为一种过渡产品也将逐渐消失，最后由DVD刻录机一统天下。

性价比最高的光存储产品：Combo驱动器



三星曾在2003年初预言，该年将会成为Combo年。尽管实际情况有所出入，但三星的确找到了一个很好的切入点，再加上众多刻录机厂商的介入，使得Combo无疑成为2003年性价比最高的光存储产品。

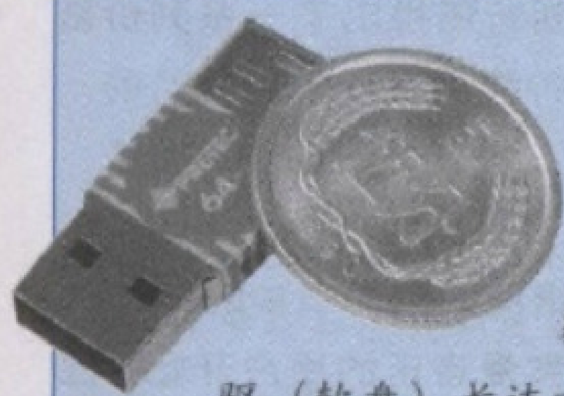
移动存储

软驱正式下课，闪存前途光明



2003年是移动存储迅速发展壮大的一年，软驱的时代已过去。闪存在2003年的全面普及是情理之中的事，产量上去了，成本自然下降，同时又反过来促进销售的增长。和早期产品相比，当前的闪存已显得比较成熟：首先体现在免驱设计上，早期产品在Win9X/Me/2000/XP下都需要安装驱动，而现在一般都无需为WinMe/2000/XP准备驱动（有些附加功能可能需要）；其次，容量有较大提高，主流产品都在64MB以上，极大方便了上班族转移较大

最具影响力的移动存储技术：闪存



闪存（Flash Memory）技术诞生已有很多年了，但全面开花却是在2003年。这一年里各种闪盘和基于闪存的存储卡终结了软驱（软盘）长达十几年的统治，许多品牌机和笔记本电脑厂商已在标准配置中取消软驱，用闪盘和读卡器代之。

的文档；另一个特点就是与MP3、FM收音功能的结合，“X in 1”越来越受到厂商和用户们的青睐。

门槛的降低使得市场繁荣起来，同时也带来了新的问题，2004年是否依然群雄割据呢？从市场分级角度出发来看，简单的数据承载和拥有附加功能也许会成为一个分水岭，有实力的厂商会两线作战，而没有研发能力的则只能在功能单一的低端市场分得一杯羹。从技术角度出发，USB 2.0是未来的趋势，读写速度也需要进一步提高，企业用户在安全性上的需求显然还没有达到满足……闪存依然还有很多事情要做。

移动硬盘一直是大容量移动存储的中坚力量，笔记本硬盘成本的下降使得我们能在2003年末以700余元的价格买到20GB的USB 2.0移动硬盘。未来一年移动硬盘的突破口将是转速和容量，与此相伴的供电与整体体积之间的矛盾也是硬盘和硬盘盒厂商需要解决的问题。

移动存储产品还包括MO、ZIP等驱动器，但无论从容量、速度还是体积看，它们都基本处于淘汰边缘。可擦写光盘也算是较特殊的移动存储设备，外置刻录光驱虽携带不便，但业界对存储介质广泛的支持使得它们也有广阔的生存空间。2003年里，结合CD-RW与DVD-ROM的“康宝”光驱大行其道，相信2004年将是DVD刻录机的发展时期，其大容量低成本的特点甚至会影响到移动硬盘的地位。

显示器

CRT坚守阵地，LCD转向大屏

2002年12月，明基携手友达光电，正式推出了世界上第一款整体响应时间达到16毫秒的15″液晶显示器——FP581s，当时的售价为3699元。2003年1月明基开始在中国内地发售17″的FP767，它和FP581s相比绝大部分指标处于领先，甚至还通过了TCO'99认证，而售价仅比前者贵300元。自此，17″LCD显示器普及的趋势已十分明朗，也拉开了一系列LCD的降价热潮，连液晶面板涨价的消息也无法阻止。2003年2月，LG展开“春雷行动”，主力15″液晶L1510S从2799元降至2288元，降幅达20%；美格则更令人吃惊，主流15″液晶AY565N由原来的2499元降至1999元。名牌大厂产品的降价打破了消费者的心理防线，大大提高了液晶显示器的出货量。



开创了16ms时代的BenQ FP581s

2003年第1季度，LCD显示器的大规模降价行动除生产工艺提高和成本控制下降的原因外，还有厂商迫切使用LCD取代CRT的强烈愿望。随着出货量激增，液晶面板供货紧张导致利润十分微薄，15″LCD显示器价格在第2季度出现回升，主流产品价格稳定在2500元左右，17″产品则在4000元上下。15″液晶面板供货紧张除供求关系变化的影响外，也是厂商有意降低产量，普及毛利率更高的17″面板的战略意图。该季度里15″LCD市场断货明显，与此同时，可供选择的17″LCD数量不断增多。各显示器厂商明显加强了17″LCD的推广力度，在它们的推动下，用户对17″液晶产品的关注明显上升。

2003年第3和第4季度，15″LCD继续“有价无货”的状况，而17″产品则相对稳定。2003年9月15日，中国最大的电脑厂商联想推出配备17″LCD的主流配置P4家用电脑——天骄A3008，售价7999元。联想此举一时震动业界，除在品牌机市场造成巨大反响外，更宣布了17″LCD从此进入寻常百姓家，LG、明基也不失时机地随之推出3500元以下的17″LCD显示器，分别是1715S和FP737。

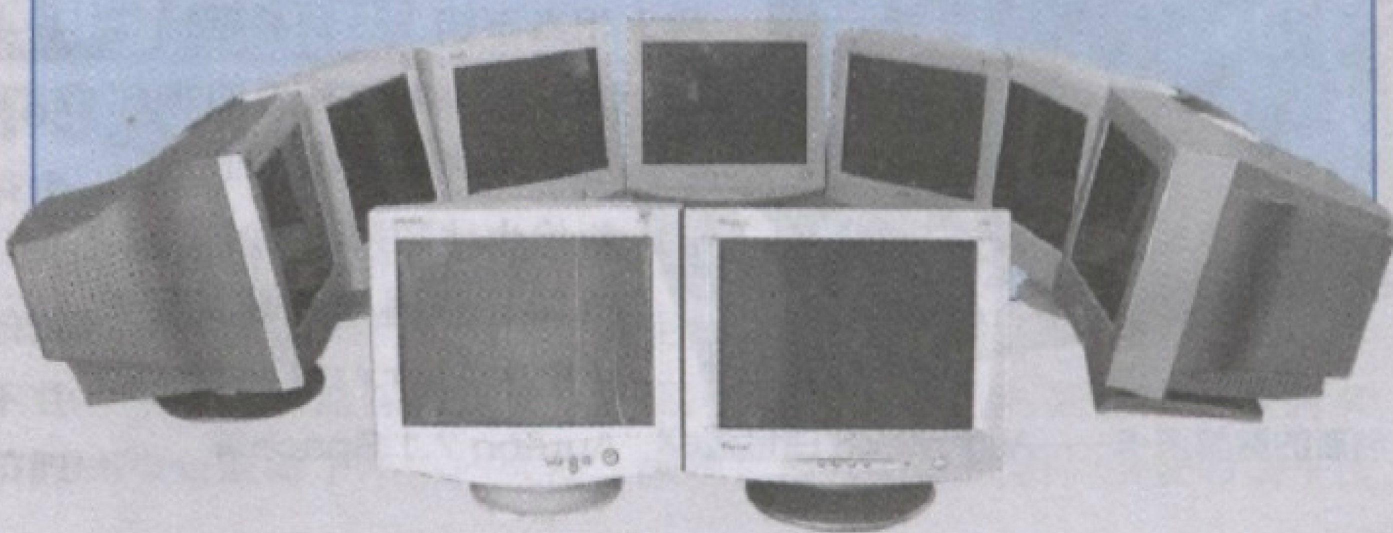


TCO的变迁

2002年底，TCO组织推出了新的显示器认证标准：TCO'03 Displays，这是该组织10年历史中发布的第4个认证标准，前3个分别是TCO'92、TCO'95和TCO'99。TCO'03相对TCO'99的主要改进是：1.亮度（LCD适用）；2.亮度/对比度（CRT适用）；3.表面反射系数；4.图像稳定性（CRT适用）。在电磁辐射控制和使用材料上，TCO'03同TCO'99并无不同，因此该标准对液晶显示器的意义更大。2003年7月中旬，三星率先推出通过TCO'03认证的两款CRT显示器783MB和785MB，飞利浦和优派不甘落后，紧接着发布了107T5和P75F+SB。

2003年出人意料的胜利者——CRT显示器

也许是因为LCD在欧美和日本统领显示器市场已有相当长时间，很多人曾预言CRT显示器2003年在中国内地也要面临淘汰的命运。然而结果大大出乎人们的意料，中国市场对价格的敏感程度远高于预测。其实除了价格，CRT显示器在色彩显示和可视角度、延迟时间方面的优势是很多用户留住CRT的主要原因。在成本和技术短时间无法取得重大突破的情况下，LCD要想彻底击破这些壁垒并不现实，引领另外一个显示产品消费观念才是比较可行的出路。



TCO'03的出笼给CRT市场注入了新的活力，成为众多厂商奋力争夺的新热点。2003年，人们惊奇地发现，纯平CRT显示器在中国显示出了顽强的生命力，销量依旧远远超过LCD。尽管索尼在2003年2月宣布退出小尺寸CRT生产（暂时保留高利润的21″以上产品），让众多特丽珑管拥护者神伤不已，但其他厂商纷纷积极降价应对LCD咄咄逼人的攻势。到了12月份，低端17″纯平CRT显示器的价格维持在千元以下，主流产品在1300～1500元左右，与15″LCD显示器保持1000元左右的价差，普及型19″CRT纯平的价格则不到2000元。

早已十分成熟的CRT显示器技术在2003年没有任何突破，三星主推的MagicBright2高亮技术，飞利浦的显亮3代技术等均未明显改变技术停步不前的现状，一些厂商为推销产品则使用了送闪盘等促销手段。市场方面，三星、LG、飞利浦等厂商占据绝对主导地位。现在，显示器的竞争已不仅局限于简单的外观、性能、价格等因素，而是从产品到品牌，从渠道到营销，从品质到服务的全面竞争，因此2004年的市场格局不会发生太大变化，CRT显示器还将继续盘踞薄利多销的中低端市场。

音频设备

音质才是硬道理，低端步入微利时代

现在不会发声的个人电脑是不可想像的，许多玩家也许会回忆起若干年前第一次拥有声霸卡时的激动，时过境迁，美妙的音乐早已飘扬在家家户户。如今音频设备厂商的宣传虽然热火朝天，但消费者是理智的，这也使得市场更加透明与清晰。

大部分家庭用户对电脑音频的要求仅仅停留在听MP3、看碟和玩游戏的程度，他们认为只要有一定的音效就可满足，而其前提条件是不影响整机运行速度。在CPU已轻松超越GHz的今天，主板集成的AC'97声卡已完全满足需求，因此低端（独立）声卡市场逐渐萎缩，苦苦支撑的都是一些利润微薄的“刀版”小卡，功能和音质都乏善可称。与声卡相映成趣的是音箱市场，低端产品大行其道，像创新这样的业界领导厂商在2003年也推出了200元以下的产品，国内品牌更是在百元左右摇摆，战况之惨烈历年少有。

2003年另一个显著的特点就是一些“准专业”声卡掉落中端。严格来说这里“准专业”指的是设计思路，这些产品在制造、驱动、性能上和“准专业”相差甚远，否则三四百元的价格也显得有些儿戏了。当然，这类声卡的音质上相当不错，达到甚至超越SB Audigy系列的水准，硬件规格也不低，售价也比较贴近用户，例如岛谷科技的黑金2 VF、Terratec的Aureon 7.1 Space等，都是比较有实力的产品。中端市场也是创新2003年开拓的重点，除“老迈”的SB Live!系列，创新还推出了一系列价格便宜的Audigy系列声卡。当然，这种降价是有一定代价的，功能、做工自然会有一定“省略”，怎么看就见仁见智了。



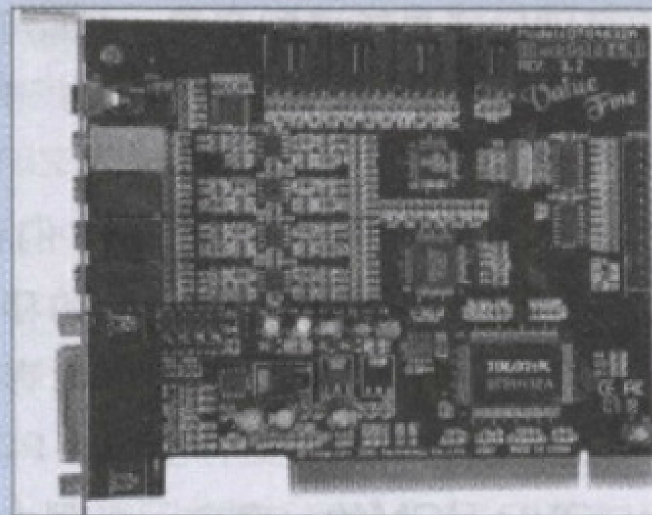
创新的旗舰声卡——Audigy2 ZS 白金版eX

我们一般将400～900元左右的音箱笼统地划为中端，它们是为有一定听音要求又缺乏太多银两的用户准备的。2003年，除低端用户增长迅速外，不少喜爱音乐的用户开始关注中端产品，对音质的追求使得大量2.0中档书架箱出现在我们面前。相反，使用上的不便和尴尬的定位，使X.1逐渐走下神坛，低端5.1产品的价格已在400～500元附近徘徊。

SB Audigy2 ZS是2003年下半年创新推出的顶极娱乐声卡，虽然其硬件改进并不大，但软件和功能上的更新却可算得上重大升级（编者注：参见《大众软件》2003年第20期相关评测）。此外，外置声卡也是中高端代表，但无奈定位偏高，颇有曲高和寡之势。高端音箱方面动作不大，大家能买到的仍局限于惠威、创新、漫步者等厂商的个别产品，而罗技在收购Labtec（蓝铂）后也尝试着打探内地的高端音箱市场。

2004年的PC音频依然会在里（音质、功能）外（界面、外观）两个方面交替发展，人类在满足温饱以后对生活质量的追求是无止境的，我们相信同样的现象也会发生在PC音频领域，2003年中高端市场的发展有力地证明了这一点，今年这个势头不会停步。

最受玩家推崇的声卡：BlackGold II 5.1 Value Fine



岛谷科技推出的黑金系列声卡以其“国产货+良好做工+上佳音质”成为众多用户和媒体关注的焦点。但创业容易守业难，驱动程序、软件、后继产品的开发并非易事，这款产品的一些问题也逐渐被网友们反映出来，值得厂商注意。

输入设备

多媒体键盘大行其道，光学鼠标终成主流

自从Windows操作系统开始占据主流，鼠标一直就是电脑的标准配件，从早期的机电鼠标（也称机械鼠标）到光学鼠标，2003年完成了这个过渡。光学鼠标的普及主要得益于相关零配件特别是光学器件的降价，2003年初市场上还极少看到售价低于百元的光学鼠标，而现在许多小品牌产品不到50元就能买到了，以往的中高端产品则不得不通过降价求得生存，这对消费者来说无疑是好事。

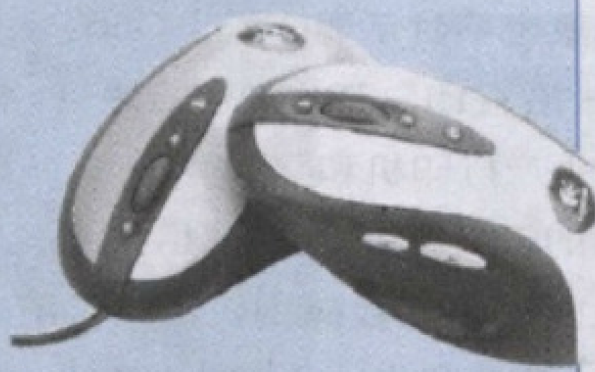
键盘作为最重要的输入设备，同样也在进化，但脚步比其他设备缓慢了许多。类似“超薄”、“多媒体键”的概念并不是刚刚出现，但它们在2003年得到普及，售价也步入合理范围。随着无线技术的成熟，鼠标键盘也开始扔掉尾巴，

最火爆的"门派"之争

就像武侠小说里不同门派间不休的争执一样，同一领域的厂商们会暗自较劲，不同品牌的用户往往也为谁是老大争得面红耳赤，远的有Intel和AMD、ATI和NVIDIA，近处最热闹的当属罗技和微软的鼠标之争：分辨率、扫描频率、处理能力、外观、手感、驱动、价格……其实我们非常欢迎这样的"斗争"，因为受益者永远是广大消费者。

最受CS玩家欢迎的鼠标：罗技MX500极光云貂

极光云貂不一定就是最强者，但它一定是CS玩家的向往。不否认微软鼠标的优秀，但思维的惯性往往左右着很多人的购买行为，罗技毕竟已在中国市场耕耘了很多年，这款旗舰级的极光云貂也成为网友间相互推荐的CS御用鼠标。小小鼠标乾坤大，极光云貂能有此殊荣自然也是因为它出色的性能、品质和性价比，其470万/秒的像素处理能力和800cpi（每英寸测量次数）的分辨率基本上代表了目前光学鼠标的最高水准。


MX500和它的无线兄弟MX700

罗技、微软不断推出无线产品，价格离用户心理价位也越来越近，也许2004年将是一个鼠标键盘的无线年，这类产品对崇尚自由的"新人类"来说，无疑是时尚的首选。

USB化也是2003年的一个显著标志，这不仅体现在鼠标和键盘身上，其他众多输入设备如扫描仪、游戏杆、手写板、摄像头、读卡器……都以USB为接口。这些产品的售价不断下调，一台实用的扫描仪甚至不到500元就可搞定，摄像头也只需区区100余元，这在以前都是不可想象的，这些低廉的输入设备的功能基本达到了普通家庭用户的要求。随着宽带网络的普及及人际交流的丰富，要求较高的个人用户对高端产品也有着不同程度的追求，厂商们抓住契机推出了功能有所限制的（半）专业产品（如底片扫描仪等），这些产品虽然目前需求不大，但在一定程度上也代表了市场趋势。

在功能和价格达到一定满意度之后，外观设计和增值服务也许将会成为输入设备新的亮点，我们也希望在2004年有更多实用的输入产品出现在千家万户的电脑桌上，点缀丰富多彩的生活。

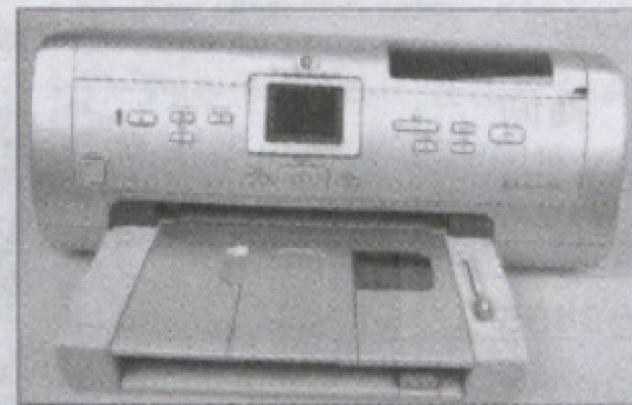
扫描仪和打印机

经历了前几年的飞速增长之后，扫描仪市场（特别是家用扫描仪）开始逐渐降温。市场份额方面依旧是清华紫光和中晶（Microtek）领跑，不过优势已没有前两年那么明显，方正、爱普生、佳能、惠普等厂商的市场份额逐渐扩大，形成群雄逐鹿之势。然而，受数码相机迅速普及的影响，同为输入设备的扫描仪在2002年的销量相比上年只有11%的增长，中晶在2003年3月份更是宣布将战略重点放在自有品牌数码相机的研发和销售上。其实以PC和扫描仪拥有率的对比来看，中国远远低于国外的平均水平，精心开发还是大有潜力的。


紫光Uniscan C700扫描仪

2003年3月，中晶宣布旗下的ScanMaker 4850/3830价格降到999/399元，开始了扫描仪价格战，进入8月，清华紫光将针对主流商用市场的Uniscan C700扫描仪的价格从1680元下调到999元。自此，主流家用/商用扫描仪价格均降到了千元以下，然而尽管厂商降价行动频繁，市场响应却不热烈。平板扫描仪中600和1200dpi的产品占80%以上，家用产品则略高于商用。平板扫描仪在技术上早已成熟，因此厂商纷纷在外形、功能和价格/促销方面做文章，甚至重新推出CIS感光元件的产品抢占低端市场。2004年厂商会逐渐转变生产重点，争夺双平台、底片扫描、高端透扫等高利润市场。

打印机方面，爱普生、惠普、佳能占据绝对主导地位，老牌厂商利盟已被联想甩在身后。2003年，喷墨打印机依然是家庭和小型商业用户的首选，低端彩色激光打印机价格降到万元以内，也具备一定竞争力，惠普则大力出击多功能一体机市场。2003年8月，打印机厂商美能达-QMS与柯尼卡宣布合并，正式启用全新的公司标识和名称"柯尼卡美能达"，照相机品牌依旧使用"美能达"，而胶片品牌使用"柯尼卡"。

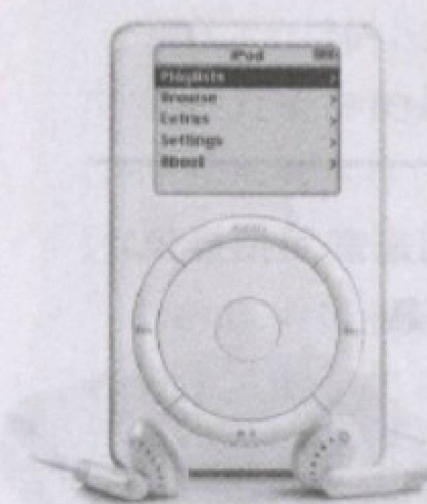

惠普8色打印机Photosmart 7960

2003年9月17日，惠普在第3届中国平遥国际摄影大展上一口气发布了5款数码照片打印机，同时推出"8色彩印"打印技术和"富丽图Pro"色彩分层技术和相关产品：Photosmart 7960。8色彩印是2003年打印机技术的亮点，它在6墨盒的基础上增加深灰和浅灰两个墨盒，大大改善了打印机的暗部表现力，使黑白相片打印的层次感可与银盐冲印媲美。数码相机的普及为打印机开辟了部分家用市场，但2003年商用打印机市场份额还是稍大于家用，带读卡器（或能和数码相机直接连接）的打印机、多功能一体机逐渐成为打印机市场多元化发展的方向之一。

数码产品

MP3激战正酣，佳能300D独领DC风骚

对国产MP3厂商来说，2003绝对是扬眉吐气的一年。尽管受到三星、帝盟、iRiver、创新、K&C、索尼、松下等国际大厂的强力冲击，它们在国内市场上依然保持优势，爱国者MP3的销量名列前茅，联想和MSC的MP3也取得了不俗的成绩。国产厂商能有此成绩，主要归功于良


气质独特的苹果 iPod MP3

好的渠道和宣传，当然也与它们主要定位中低端市场不无关系。

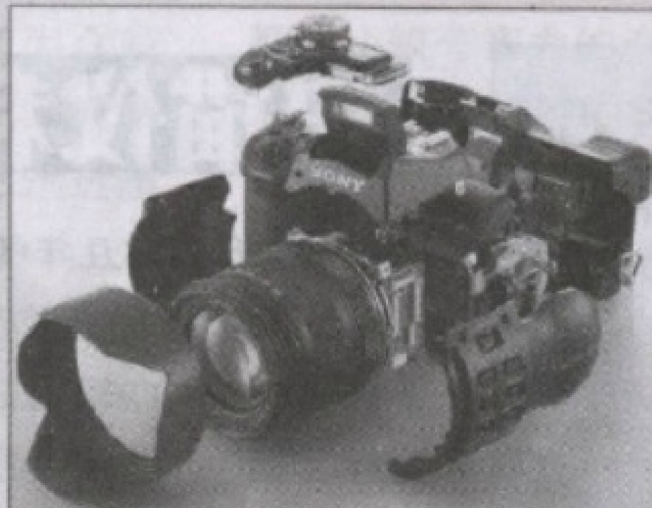
用眼花缭乱来形容2003年的MP3产品一点不过分，不过简单地从存储介质看可分为闪存式和硬盘式。闪存式MP3依然是主流，不少闪盘厂商也在其闪盘产品中加入MP3播放功能；硬盘式产品较少，常见的主要有苹果iPod、帝盟Rio Karma、创新Nomad Jukebox Zen/Muvo 2、东芝GigaBeat等，容量从1.5～60GB不等，体积也越来越小巧。

2003年的闪存式MP3主要有以下特点：1.免驱动设计，以年初推出的爱国者V128+为代表作品，后续推出的产品基本上都采用免驱动设计；2.小型化，体积越来越小，还加入了收音、录音、闹钟等功能，MPIO FL200就是世界上最小的MP3播放器之一；3.高音质，iRiver用森海塞尔的MX300作为标配耳机，大幅提升了音质；4.时尚化，TCL的MeNES香水MP3、索尼MS70D都给我们留下了深刻印象；5.高比特率、大容量，国产的魅族MX512拥有512MB容量，兼容320kB/s大比特率MP3，售价仅1950元。

2004年，MP3会朝着个性化设计、强大功能方向发展。256MB的产品将取代128MB成为主流，更多MP3会增加信息管理方面的功能，如电子书阅读、电话本等，对音质的完善和追求则是高档MP3发展的方向。国内厂商的性价比路线会受到一定冲击，在中高端市场将出现猛烈交火。

2003年，DC市场新产品层出不穷，厂商间竞争十分激烈。据Camera & Imaging Products Association（相机与图像产品协会）发布的统计报告，2002年度全球数码相机总销售量为2455万台，销量首次超越了传统胶片相机（2366万台）。从产品方面看，2002年各厂商累计新推出的数码相机将近100款，而传统单反相机和傻瓜机包括纪念版在内也不过40款左右。2003年，摄影/摄像数码化趋势愈发明显，取代胶片的脚步越走越快，世界最大的胶片厂商柯达也宣布将重组公司业务，逐步退出胶片市场。

就在人们纷纷认定消费类DC像素将止步于500万级别时，SONY在2003年8月15日在美国一举推出了具有800万有效像素和7倍光学变焦的怪兽级消费类数码相机F828。F828采用索尼最新研发的2/3英寸RGBE四色CCD，在传统RGB CCD的基础上增加了淡蓝色通道滤镜，使色彩还原更接近真实，索尼在这方面的探索值得称赞。F828还大大改进了SONY F717/707广受专业用户诟病的外形设计，机身整体设计更平衡，大光圈德国蔡斯T系列镀膜镜头的应用可大大改善成


索尼的“怪兽”——F828

像质量。富士公司也发布了第4代Super CCD技术，包括改善动态范围的Super CCD Ⅳ SR和提高像素密度的Super CCD Ⅳ HR，并推出了多款基于以上技术的产品，如FinePix S5000/S7000、F610/F700等，有效像素大多在600万以上。

另一方面，镜头成了众多没有感光元件研发能力厂商的突破口，2003年下半年推出的消费级DC往往拥有7倍以上的光学变焦镜头，有的甚至达到10倍甚至更高，如美能达Z1/A1、奥林巴斯C740/750、富士S5000等。值得注意的是美能达A1，这款7倍光学变焦、500万像素的DC拥有美能达自主研发的AS机身防震技术，广角端也达到了DC少有的28mm，松下的LUMIX FZ10拥有12倍光学变焦和3倍数字变焦，配备的德国莱卡大光圈镜头，拍摄出的图片拥有令人惊讶的丰富色彩和层次。大变焦的消费级DC无疑可大大方便用户日常拍摄，即便由此带来画质下降也能忍受，毕竟这一档次的产品并不以画质取胜。

在品牌方面，索尼继续其注重外观的品牌设计思路，产品全线出击，DSC-V1更是获得了2003年EISA影像类产品大奖；佳能则专注于实用性和技术，普及型的A60/70/80、高端的G5、袖珍型S40/50、SD10定位鲜明、各具特色；尼康也不甘示弱，推出CoolPix SQ/5400/3100/2100完善其产品线……“一拍直印”逐渐形成另一种潮流，主推的是爱普生、佳能、惠普等同时生产打印机和DC的厂商，我们在2003年的杂志中就介绍过支持一拍直印的爱普生L300数码相机。国内的联想、方正、清华紫光、中恒等厂商也开始介入数码相机市场，不过它们目前的产品只是在低价消费类市场有一定竞争力，比如售价888元的联想V20C和789元的中恒S220。而柯达和富士也在2003年暑期分别推出999元的CX6200和A202血拼价格，这些低价DC都是200万像素产品，它们的出现标志着普及型数码相机价位进入千元以内，2004年这个领域的竞争将更加残酷。

在高端的数码单反相机领域，佳能率先出击，于2003年2月27日推出数码单反相机EOS 10D。它采用佳能DIGIC处理技术，配备自行研发的尺寸为22.7mm×15.1mm的CMOS感光元件，感光度范围、对焦区域、色域空间和白平衡方面上较上代产品D60均有改进，继续给尼康D100施加压力。不过佳能真正的杀手级产品是2003年8月20日推出的EOS 300D，这款在日本叫Kiss Digital的数码单反相机连同套装超声波镜头，售价仅9000元人民币左右。与其他数码单反相机巨大的价格落差使众多用户纷纷转投佳能门下，一时间国内市场上300D热销断货，价格看涨。



佳能数码单反相机EOS 10D

佳能在胶片领域最主要竞争对手尼康的脚步相对稳重而缓慢得多。为加强新闻摄影领域的竞争力，尼康于2003年7月22日发布了D1H的升级产品D2H。D2H采用尼康自行研发的DX画幅（23.3mm×15.5mm）LBCAST感光元件，具有410万有效像素和每秒8张、连拍40张JPG或25张RAW图片的能力，并拥有与顶级胶片相机F5相同的35毫秒快门延迟，以及为新闻记者度身定做的兼容IEEE 802.11b的无线传输技术，与佳能EOS 1D相比无论价格还是性能均有明显优势，它将迅速改善新闻摄影领域被佳能一统天下的局面，而尼康计划中的D70（将在2004年春季上市）/D200将成为300D的直接竞争对手。

美国Foveon公司的Foveon X3技术被众多业内人士认为具有最接近

反转胶片的图像质量，然而由于其合作伙伴适马公司在相机领域的影响力不足及索尼、柯达对CCD的技术垄断，Foveon X3一直未能成为感光元件的统一标准。尽管如此，适马还是在2003年10月27日推出了新款数码单反相机SD10，它采用改进的Foveon X3 CMOS感光元件，主要提高SD9的感光度、快门范围及一些细微指标。奥林巴斯在2003年3月3日的PMA 2003展会上已向世人展示了其全新设计理念的数码单反相机及镜头群、附件；2003年9月5日，首款采用4/3规格的数码单反相机E-1和相关附件终于在北京发布。和备受关注但一直未成气候的Foveon X3一样，4/3系统也是数码单反领域中有别于传统厂商的设计思路，但显然它们成为标准



适马SD10

的路还很漫长。135数码单反领域的巨大市场也吸引了传统大片幅厂商的注意，日本宾得（Pentax）首款数码单反相机ist D也于2003年9月6日正式发售，它采用APS片幅（23.5mm×15.7mm）的感光元件，拥有610万有效像素，这款目前世界上最小巧的数码单反相机几何尺寸仅为129.0mm×94.5mm×60mm，净重550克。

与充满活力的静态数码影像相比，动态视频市场显得冷清许多，主要原因是目前的DV摄像技术早已成熟。尽管2003年推出了多款静态图像记录能力达到300万像素的专业3CCD DV（数码摄像机）产品，然而对视频应用而言，即便用来制作DVD，也仅仅需要40万左右的动态像素。2003年，USB 2.0接口在DV中逐渐普及，网络上流行的MPEG4格式视频也开始被众多DV支持，主流DV的基本硬件规格是：80～200万像素、10倍以上光学变焦、320～500线水平清晰度，价格在3000～8000元之间。市场方面仍旧以松下、索尼、佳能、JVC为主导，在产品硬件指标没有太大突破余地的情况下，厂商开始致力于向超轻薄和功能多样化发展。松下D-snap SV-AS10最薄点厚度仅为9.9mm，重量为57克，采用200万有效像素CCD和35mm定焦镜头，是目前世界上最轻薄的DV，售价约2050元。像果国际销售的爱普泰克网e拍3000名气不小，但也饱受争议，这款多功能DV机目前的售价为1580元。


世界上最轻薄的DV：松下SV-AS10


爱普泰克网e拍3000

2003年最具影响力的数码相机：佳能DOS 300D



有人抱怨它的塑料外壳和同门兄弟10D的镁合金相比缺乏专业感，有人觉得它的快门声音不够清脆，有人置疑零件总数比佳能10D少大约15%的它不够耐用……然而事实是，低价出击的300D被市场热烈拥抱，一面世即供不应求。300D不仅对其他厂商的数码单反相机带来前所未有的强大冲击，佳能自己的10D也因为300D需求量太大，导致CMOS感光元件产能不足而事实上停产。

300D令众多徘徊在数码和胶片相机之间持币待购的用户最终倒向前者，以不到万元的价格圆了他们原本看似遥不可及的数码单反之梦。300D的成功使厂商们重新评估中国潜力巨大的数码单反市场，也给对手指明了未来竞争方向。

展望2004

放眼2004年，很多具体的东西已清晰地出现在我们的视野。春季，Intel的Prescott处理器、尼康的D70数码单反相机将分别代表配件和数码率先刮起旋风，又一个值得期待的IT春天近在眼前。

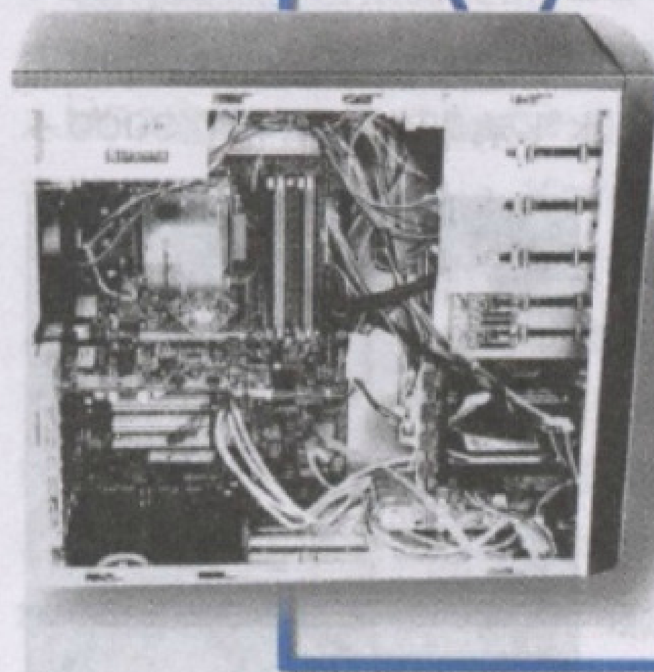
基于32位操作系统和应用程序的硬件依旧会是2004年的主流，AMD已在努力推动64位桌面系统，但显然没有足够的力量做到这一点。虽然微软的32位操作系统到Windows XP之后看不出太多升级的必要，但要推动64位桌面级应用只有微软还不够，我们可在2005年的展望中再次期待这场革命。串行ATA硬盘将逐渐成为主流，DVD刻录机和盘片降价普及也指日可待。用户的装机配件将不会发生太多的革命性变化，当然，功能更强、容量更大、价格更低都是技术和市场发展带来的必然好处。

平价数码单反相机的出现让中高端数码相机陷入必须降价的境地，也加快了胶片相机退出市场的脚步，300万像素的家用数码相机降价到1000元以内将不是梦想，应用Foveon X3、Super CCD Ⅳ、机身防震技术的产品会带给用户新的惊喜；技术很完善的MP3播放器将主要放在市场争夺方面，定位更明确、价格更低都是热点；扫描仪的发展方向主要在高端应用领域；而打印机方面，爱普生、佳能将如何应对惠普8色彩印技术令人关注，低端的多功能一体机将被越来越多的用户接受。

总体来看，IT市场受全球经济复苏的影响，将呈现上升态势。厂商间的竞争将进入新阶段，Intel和AMD、NVIDIA和ATI等大厂之间的格局不会发生大的变化，中小厂商在竞争中将有一部分退出市场，这是长时间量变积累带来的必然结果。

其实，在我们的视野之外，与梦想交界的地方，有很多模糊的影子在晃动：原子技术制造的处理器、不再成为系统瓶颈的非机械式硬盘、上百GB容量的光盘、硬件分辨率达到300dpi的显示系统、语音输入设备……想像一下它们可能带来的革命，就不会觉得目前的IT技术发展已经太快。P





电脑市场良莠不齐，无论购买整机还是升级电脑，很多用户都会发现买到的配件做工太差、用起来总不是那么省心。那么，怎样才能买到一款满意的、货真价实的商品呢？下面我们就介绍一些这方面的小知识，让大家选购时能有的放矢。

看做工买电脑

板卡配件选购指南

■四川 一居

主板

主板是各种电脑配件的总平台，其质量的优劣直接关系到电脑系统的稳定性。

●外观扫描

首先，拿到一块主板时观察其包装是否正规，是否套有防静电袋，其外观是否有明显缺损。其次，主板PCB上的颜色很重要吗？一些厂家对此常有夸大宣传，其实很多PCB上呈绿色、蓝色或棕色（红色）的是阻焊漆的颜色。阻焊漆的作用是作为绝缘防护层，保护PCB上的铜质线路，也可防止零件被焊到不正确的地方，但不会对性能的提升有帮助作用。

第三，正规的品牌在插件方面选件规范，例如CPU插座、PCI槽、AGP槽、内存槽及IDE接口等，其一般会使用AMP、Foxconn（富士康）、Molex等知名厂商的产品，质量有保障。而一些厂家为节约成本采用了质量不佳的插件，常会造成插卡接触不良（如内存接触不良报警），PCI/AGP/内存槽损坏、IDE接口槽插针或塑料断裂等问题。PCI、AGP槽侧面、内存槽正中间缺口部位一般都会有插件厂家的标志。购机时最好不要选择那种所有插槽上没有商标标志，或标示模糊不清的主板。

第四，看看主板上印刷的白字符是否纤细清晰，是否有重影（正规厂商的主板上字体印刷比较清晰）。

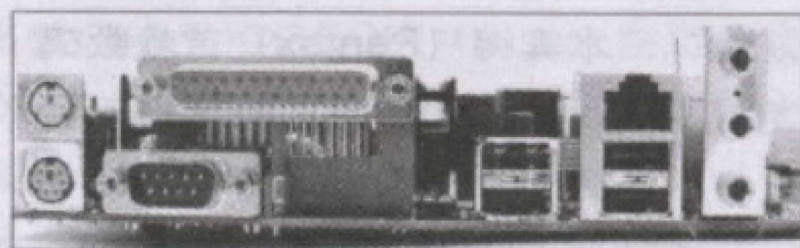
●PCB层数

PCB（印刷电路板）是板卡的基础，它是由若干层导体和绝缘体组成的平板，电路图纸上的线路都蚀刻在PCB上，然后焊接上电子元件。主板、显卡、内存等配件都是基于PCB的产品，要了解板卡的做工，了解PCB是必要的。

PCB的主要功能是提供各种电子元器件的相互电气连接，它由几层树脂材料粘合在一起，内部采用铜箔走线（导线）而成。多层板PCB中电路通过埋孔和盲孔相连，可分为信号层（Signal）、电源层（Power）或地线层（Ground）。如常见的4层PCB板，最上和最下的两层是信号层，中间是接地层和电源层。

要求较高的板卡线路板可达6～10层乃至更多，这是由于信号线之间必须有足够远的距离，以防止电磁干扰。6层板可能有2个或3个信号层、1个接地层及1或2个电源层，以提供足够的电力供应。目前主流的板卡产品为确保其稳定性，主芯片厂商往往要求采用8层板设计。除必须的电路层和接地层外，8层板的其他电路层全都设计为电源层，这样能增加板卡在高频率下工作的稳定性。由于8层板比一般6层板多了一道制造程序，在布线路径、走线长度及其他相关规格上比6层板更严格。一般来说，采用的PCB板层数越多，其制造工艺也就越复杂，稳定性（走线空间更大，更利于散热，抗电磁干扰能力更强等）也就越高，但成本也会随之攀升。

虽然常听电脑爱好者说可通过板间的厚度或“线条”辨认出PCB板的层数，但实际如果没有经过专业训练，凭肉眼很难看清一块主板的层数，所以个人用户选择板卡时应多考虑板卡的平整度和光泽度。一块好的主板应当是板材平整、孔位准确，板卡周边无毛刺，主板上无颜色偏差现象。



已变形的低价主板



小提示： 有时也能比较简单地辨别4层板和6/8层板，由于高层板大量采用埋孔和盲孔技术来达到层与层之间元器件与线路的连接，如果在板卡正面看见有打孔的插入式元器件，而背面却没有相应的孔洞或引线接出，那么就可初步确定这块板子是6层及以上。

●封装和走线

常见的元器件封装技术有THT插入式封装技术（将零件安置在板子的一面，将接脚焊在另一面上）和SMT表面黏贴式封装技术（将零件接脚焊在与零件同一面）两种。无论采用哪种封装技术，都要求焊点均匀整齐无虚焊，所焊接的元器件不东倒西歪。劣质的主板（特别是私人作坊、山寨厂的假冒名牌

主板）的焊接工艺往往不佳，焊接针脚参差不齐，焊锡使用不均匀，有的地方焊锡过少，有的地方又造成堆锡，手摸着还扎手。

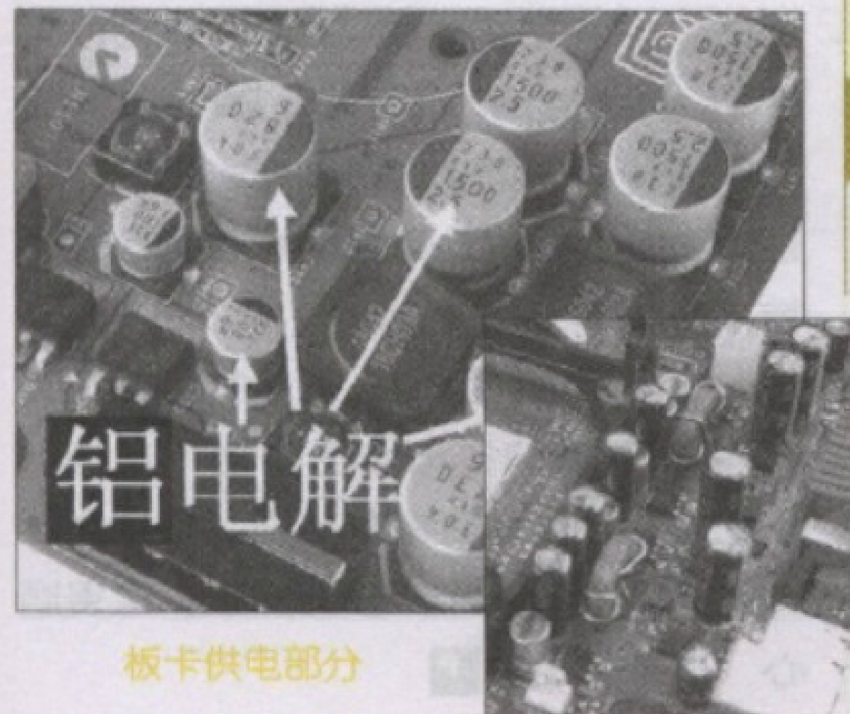
为使系统正常工作，需要合理安排信号线的布局与长度（如采用蛇形走线），其宗旨是尽量避免干扰，布局清晰、整齐，各线路间应留有一定距离且尽量保持平行，这样就能避免相互干扰造成的信号失真；有些线路必须限制最大长度，以确保信号衰减最小。一些板卡即便采用较高品质的电子元件，也可能会不稳定，这是由于线路布局有误，信号不易保持完整性。购买时只要挑选走线清晰、整齐的板卡就行了，另外还要注意线路有没有脱离PCB板或铜线大量外露。

●供电部分

稳定的电源供应是配件正常工作的基础，所以主板的供电部分用料便成为观察主板做工的一个窗口。

1.两相、三相还是四相？

主板的电源部分包括CPU、南北桥及其外围芯片供电电路的设计，其中以CPU供电部分设计最为关键。CPU供电部分由PWM控制器芯片、MOSFET晶体管、电解电容和电感等组成，能完成将+12V输出调制到CPU所需核心电压的工作。在PⅢ平台之前的时代，主板一般采用两颗MOSFET管组成的单相同步降压电路，把主机电源输入的3.3V～12V电压转换成1.65V～2.0V电压供CPU使用，单相供电一般可提供最大25A的电流。而现今常用的CPU早已超过了这个数字，例如P4的功率可达70～80W，工作电流可达到50A，单相供电电路已明显不能满足主板稳定工作的需要，于是由4颗MOSFET管组成的两相同步降压电路、由6颗MOSFET管组成的三相同步降压电路、由8颗MOSFET管组成的四相同步降压电路也就应运而生。



板卡供电部分

是不是主板采用越多相的供电MOSFET组合，供电就越稳定呢？也有例外，例如华硕等大厂在其P4主板上就大量采用了两相电路，同样可获得稳定的电源输出，其关键就在于这些大厂能为此设计出合理的布线。

2.电容越大越好？

很多商家宣传时常会说，你看我这块主板上有多少大电容，容量都是3300微法乃至4700微法的。电容多容量大就代表主板一定“货真价实”吗？

目前很多用户都觉得电容容量越大越好，导致很多厂商为迎合这种消费心理大做文章。但容量过大也会使电容的体积变大，成为电路设计中的阻碍，同时增加了成本，还影响空气流动和散热（虽然主板上供电部位的电解电容其标注的额定最高温度为105℃，但电解电容稳定工作范围一般只能在-20℃～+75℃的范围内，实验证明环境温度再升高10℃，电容的寿命就会减半）。供电部分的电容数并不是越多越好，电容容量也不是越高越好，而是够用就好。

3.小电感不容忽视。

你常会在板卡上看见一种铜线缠绕的线圈吧，它叫电感。电感主要分为磁心电感和空心电感两种，前者电感量大，常用在滤波电路，后者电感量较小，常用于高频电路。好的电感线圈，如果采用单线绕制，铜线应该粗大，间隔均匀；如果采用多股铜线绕制，不仅要求铜线应尽量粗（直径1mm左右），每股线之间要相隔均匀，且在圆周上分布也要尽量均匀。两个电感线圈切忌放在一起，因为这样很容易产生互感，使板卡的电磁兼容性能大大降低，这点在选择主板时可要多留意。

显卡

选择显卡时，除要观察PCB板走线是否清晰、PCB板的四边是否切割平整、金手指厚度和光洁度、PCB板上电阻、电容是否都贴得整齐，所有的焊点有没有虚焊等外，以下几点也需要重点了解。

●核心和显存

显卡是否采用了标称的核心芯片，芯片标注有没有被打磨更改，核心频率是否和标称一致。现在厂家在显卡上偷工减料主要就体现在显存的作假上，例如降低显存的速度。显存一般标称有工作频率，用纳秒（ns）表示，一般有6ns、5ns、4ns、3.5ns、3ns等，数字越低越好，价格也越贵。如果某厂家为节约成本将其标称3.5ns的显存换成了4ns甚至5ns，肯定是偷工减料了，将大大影响显卡性能。

另一个问题就是在显存带宽作假。显卡GPU计算后的数据要和显存之间进行数据交换，如果显存带宽不够高，会严重影响显卡性能。厂家通常的做法是将128位显存降为64位显存以节省成本。

小技巧：如何快速辨认显存位宽？

注意看显存芯片编号中是否有16或32字样，这个数字就是单颗显存的位宽，然后再看显卡上共有4颗还是8颗同类芯片，然后用16或32乘以颗数，便得出该显卡的显存位宽了（有的显卡正反面对焊的显存是共享位宽的）。

●钽电解电容一定就好？

一些厂商和媒体宣称，采用钽电解电容的显卡产品品质超群。真是这样吗？下面先让我们来了解一下电解电容。

1.铝电解电容。铝电容一般只能在-20℃～+75℃范围内使用，其特性受温度、频率的影响很大。一般板卡上最常用的都是铝电容，型号一般是CDXX，容量、耐压、正负极都标记在外壳上。铝电容因其容量大、性价比高被广泛使用，但它也存在损耗较大、温度、频率特性差的劣势。

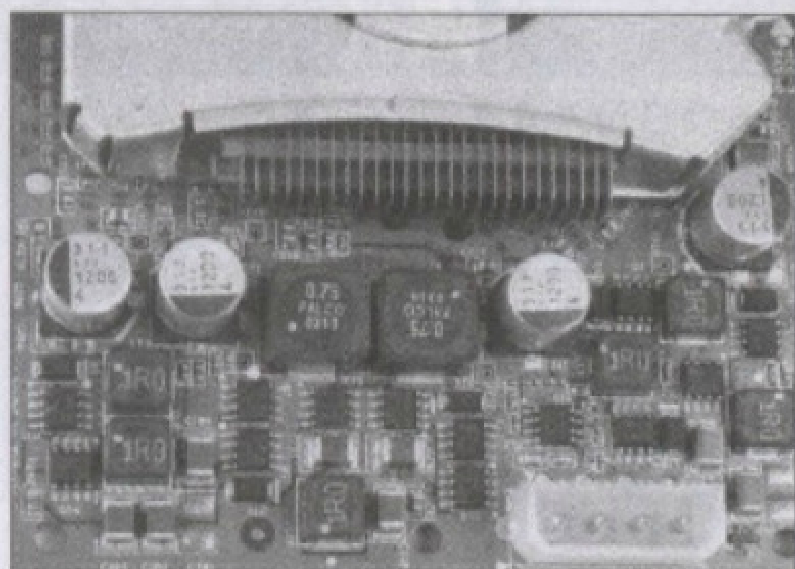
2.钽电解电容。钽电容也是电解电容的一种，它用金属钽作电极，氧化钽作介质，特点是化学稳定性高，额定耐压高，耐高温性能好，机械强度高，体积小。它常用CA标志标注，容量从0.47uF到1000uF，额定耐压主要有6.3V、10V、16V、63V几种。一般认为钽电解要优于铝电解，其价格也更贵，但钽电解存在响应时间慢，超频性差，容量相对较小的劣势。

所以大家在选择显卡时不要唯“钽”而论，目前的主流显卡中绝大部分都采用了更实用的铝电容。此外，一些媒体宣称的“电容的颜色也代表质量

不同，黑色的电容最差，绿色的要好一些，蓝色的最好"，这样的说法也缺乏根据，不用迷信。笔者个人认为，只要采用了合格的、数量和容量足够的电容，就是一款合格的显卡产品；反之，一款主流显卡上用寥寥两三个电容加上电感就组成电源电路，这样做工的产品需要慎选。

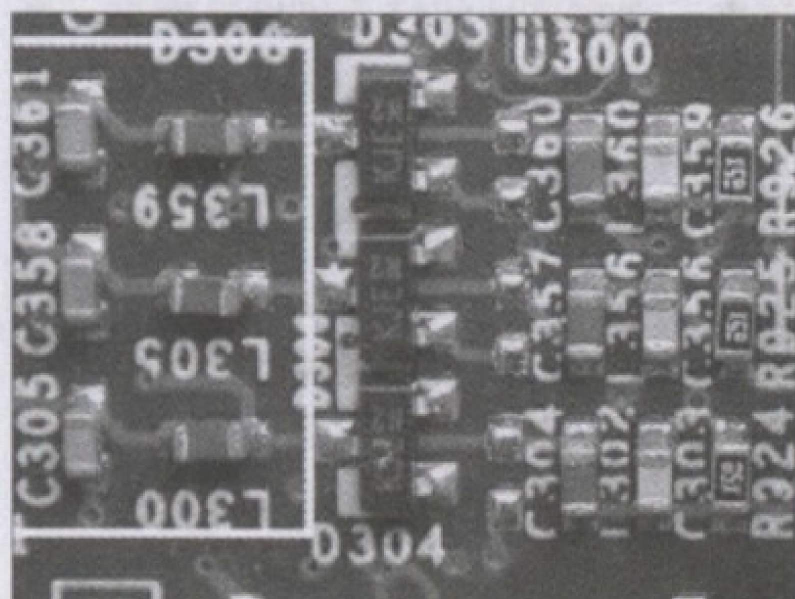
●其他元件细节

对一块显卡来说，省掉太多的元器件绝不是一件好事。例如本该采用的电解电容、贴片电阻、贴片电容等，为节省成本被大量省略，这样的显卡虽然能工作，但稳定性、兼容性和寿命皆堪忧。但有时我们也要正确看待厂商的一些节省，如出于产品定位考虑，省略掉平时用得不多的DVI或TV输出接口及其相关元器件，从而降低成本和售价等，这样的做法并不是偷工减料。



一块品牌显卡的供电部分，仅扼流线圈就有多个，还有多个IC和大量铝电容、贴片电容。

下图是显卡VGA输出部分的低通滤波器，它由贴片电容和电感构成，可过滤掉VGA信号中的主频杂讯，并能滤除影响显示效果的高频杂讯（对电器有干扰）。这部分电路对于显卡非常重要，因为RGB是模拟信号输出，难免会被干扰造成波形畸变，影响显示效果，在高分辨率下影响更加明显。一些厂家为节约成本省掉了这部分电路，很



显卡上由3颗贴片电感和3颗贴片电容构成的低通滤波线路。

多用户对此也都不太注意，实际上低通滤波器的有无、优劣是影响显卡2D输出品质的决定性因素，其次是D-Sub接口的品质和显卡RAMDAC（数模转换器）的精度。

内存条

市场上的杂牌、劣质内存条很多，使用这类内存，轻则程序经常报错，重则使用不长时间后内存便彻底报废。

●看标示

分辨品牌内存和杂牌内存的方法很简单，你可看看其是否有符合规范的"包装"，正规产品的包装有以下要素：产品型号、产品描述、使用说明书、产品保证书、条形码和产地，有的还有符合标准的包装盒等。此外，那种一根内存上贴有数个商家出货标签的，也可能是问题内存。

如果你要买一根DDR333的内存，商家却拿了一根DDR266的给你，比较简单可行的辨别办法是，除上机用软件测试外，还可从内存颗粒上标称的存取时间来了解，例如-7ns和-7.5ns的一般为DDR266内存，-6ns的一般为DDR333内存，-5ns一般为DDR400内存。

此外，大家知道，内存有个CAS（列地址选通脉冲）/CL（CAS延迟时间）参数，SDRAM内存一般有2和3两个值选择，而DDR内存可分为2和2.5两种。CL/CAS值越小越好，也就是说标称值为2的产品一般好于2.5的产品。

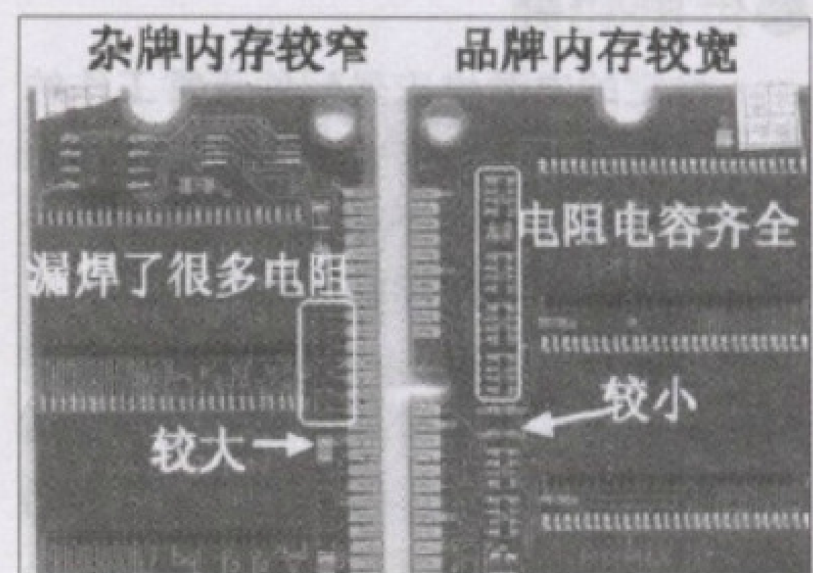
●板材

一般来说，如果内存条使用4层板，那么其VCC、Ground（地线）和正常的信号线就得布置在一起，这样工作中由于信号干扰所产生的杂波较大，有时会产生不稳定现象。而使用6层板的内存条VCC线和Ground线可各自独占一层，干扰就会小得多。别小看6层板、4层板这2层之差，随着内存运行频率的提高，其对系统稳定性的影响也越来越大，一些服务器上的内存更采用了8层板。

拿到一条内存，首先要看PCB板大小及宽窄等。一些文章里说："要鉴别一块板卡或内存到底是4层PCB还是6层PCB并不难，只要将两种类型的PCB版厚度一比较就行。"但笔者认为这不可能，无论内存条是4层还是6层PCB，其厚度用肉眼难以看出，因为按规范它们的物理厚度是一样的。典型的4层板内存背面还可打上颗粒，典型的6层板内存背面无法再打上颗粒使用，这是比较粗略的辨别方法。

●贴片电阻/电容

在内存PCB设计中，除了要使用好的PCB板外，还有两个因素会影响内存条的好坏：一是布线，二是电阻的搭配。大家可很明显地发现，品牌内存上的电阻、电容数量很多，可保证稳定性；而为节省成本，杂牌内存用的电容、电阻非常少，很多杂牌内存上的贴片元器件的焊位大多空空如也，能省的都省完了。



质量更好及频率更快的内存条（右）上的电阻更细小。

●颗粒/打磨

市场上的品牌内存的内存/显存颗粒（芯片）一般都会采用Micron（美凯龙）、Infineon（原西门子）、SEC（三星）、HY（现代）、Toshiba（东芝）、ESMT（晶豪）、Etron Tech（钰创）、Winbond（华邦）等半导体大厂的产品，而有的杂牌内存甚至会采用废旧内存条重新打磨，或者从废旧内存条上取用颗粒。

内存颗粒是内存上容易做手脚的部件，制假者通常会打磨涂改颗粒上的标称值，以低充高，如将7ns的颗粒改为6ns。大家选购时需注意，真颗粒表面的数值是先通过激光烧蚀刻出痕迹，字迹清楚，那种改动明显或颗粒上字迹模糊不清的内存条应慎买。

通过上面的介绍，很多准备在元旦/春节期间购买电脑的读者，选购电脑配件时心中会更有数了吧。希望你能在本文中找到你所需要的知识，买得顺心，用得舒心！P

载者不拒!

全面下载解决方案

网络资源极其丰富，但如何利用？这篇专题将介绍各种下载方式及可能遇到的障碍，保证"可见即可得"。如果你还在为下载而烦恼，那就请和我们一起来走进无限下载的世界吧!

■陕西 王伟（本刊特约作者）、晶合实验室 iCat

一、Flash动画一把抓

网上很多好看的Flash动画都是嵌在网页中的，在Flash上单击右键调出的是Flash插件菜单，没有保存项，如果把整个页面存下来又偏偏不见Flash的踪影。到底怎样才能将这些好东东据为己有呢？下面我们就介绍两种简单易行的办法。

方法一：查看网页源文件

无论嵌入Flash动画的页面多么复杂，在其源文件的代码中你总能找到一些蛛丝马迹，分析出保存Flash文件的真实地址，然后通过下载工具就可以轻易得到它了。

实例： 下载"TOM闪客频道"中排行第一的作品"逼上梁山"（http://flash.tom.com/flash_show.php?user=qhw1978&id=31501）。

在打开网页的空白处点击鼠标右键，在弹出菜单中选择"查看源文件"，随即在打开的记事本窗口中密密麻麻地显示出数百行源代码。你先别晕，其实只要搜索几个关键词，就可以轻松定位Flash文件了。一般来说Flash文件的扩展名为"SWF"，而且有关SWF文件地址的代码会嵌在SRC="……"这个域中，省略号即代表了存放Flash文件的完整地址。我们所要做的具体步骤就是：

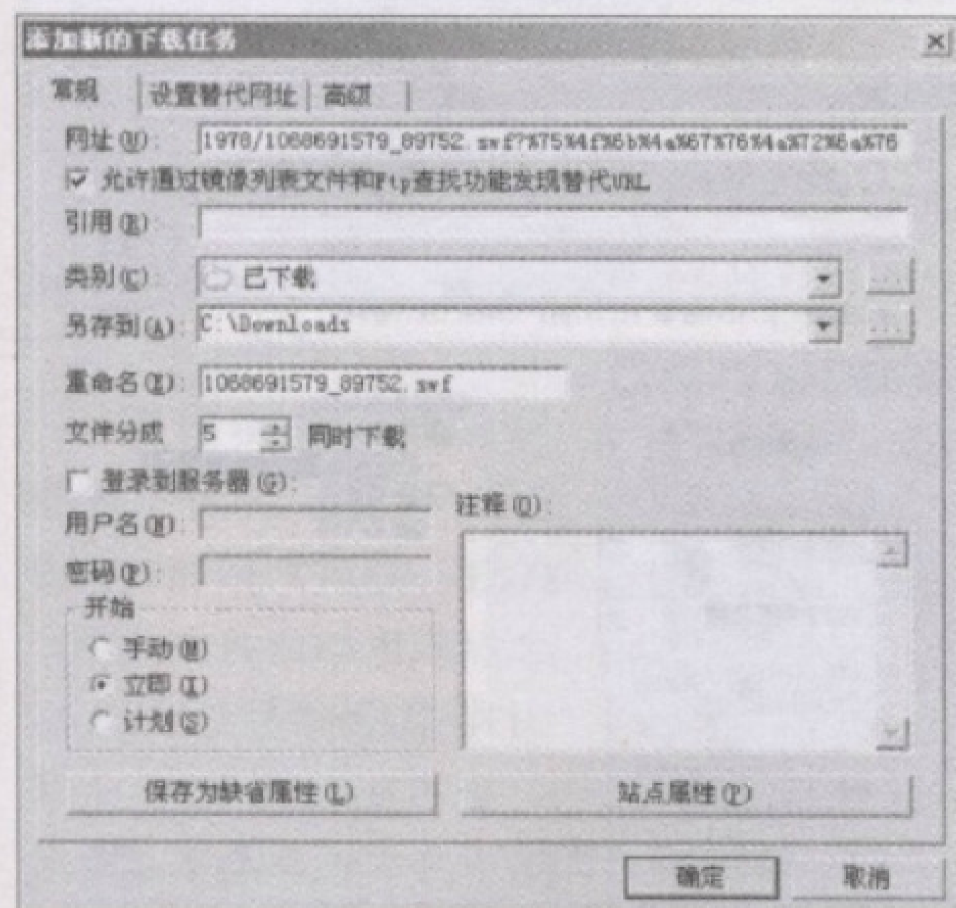


图1

1.在显示源文件的记事本窗口中按下快捷键"Ctrl+F"，在弹出的对话框中输入".swf"并查找。

2.从查找结果中找出包含SRC="……"的那一项，并复制英文引号间的全部文字。在这个实例中正确的目标是：SRC="http://flash.tom.com/flashlink/flash_swf/q/qhw1978/1068691579_89752.swf?%75%4f%6a%42%6d%74%49%75%67%76"。

3.将刚才复制的内容粘贴到浏览器地址栏中并打开，确认是否为你想要的Flash动画（有时侯可能显示不出来，但下载没有问题）。

4.启动FlashGet，单击"新建"，在弹出窗口中确认下载地址无误并选择保存路径后按确定开始下载（图1）。如果是用"影音传送带"（见后面的流媒体下载内容）下载，还需要将"http://flash.tom.com/flash_show.php?user=qhw1978&id=31501"（即该动画所在的网页地址）填入"引用"栏中方可正确下载。

下载完成了吗？快去你刚才选择的保存路径里看看，你心爱的Flash动画是不是已经"躺"在那里了？

小提示： Flash文件的地址也可能是一个"相对路径"，这种情况下，就需要你多动动脑子了，有时可能还需要反复试验几次。比如上述Flash文件要是以相对路径给出，就会是这个样子：SRC="/flashlink/flash_swf/q/qhw1978/1068691579_89752.swf?%75%4f%6a%42%6d%74%49%75%

67%76"。

∵包含此动画的网页地址为：http://flash.tom.com/flash_show.php?user=qhw1978&id=31501

∴可以推断出这个相对路径是属于"http://flash.tom.com/"下面的。

答：这样一来，我们还是可以得到正确的路径:)。

方法二：利用专业工具下载

上面介绍的这个方法很直接，但对于菜鸟来说还是有点复杂，而且如果是大量下载，这样一页一页查源文件一定会被累死。鉴于此，我们的Flash Saver就要登场了，它是专业的Flash下载工具，虽称"专业"，但使用起来绝对简单，菜鸟们请放心。

下载地址：http://www.skycn.net/soft/13815.html（共享软件，1.41MB），最新版本为4.5，这是一款英文软件（图2），没注册的情况下会经常跳出提示窗口，但不影响使用。启动程序，屏幕上会出现一个类似FlashGet那样的浮动窗口，当我们打开嵌有Flash动画的页面时，就在该浮动窗口上点击鼠标右键，选择"Find in Current IE Window"（在当前IE窗口中寻找），在弹出窗口中点击"Detect!"（探测）按钮，软件就会自动搜索并列出你需要的Flash文件地址（图3）。不过它有一个毛病，即使你已经打开Flash动画所在的那个网页，它还是会执着地重新下载并分析，所以你可能需要等上一小会儿。结果出来以后，可以点击"Advanced Mode"（高级模式）按钮，打开预览窗口，找到你所需要的地址，选中它，"Save"就可以了。

图2

Flash Saver还有一个很特别的功能就是搜索IE缓冲区，把"隐藏"在这里的Flash通通找出来。用法很简单，还是右键单击浮动窗口，选择"Detect from Cache"（探测缓冲区），弹出如图4所示窗口，接下来的操作就和上面大同小异了。

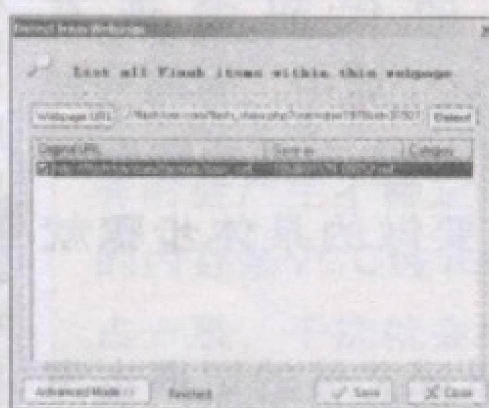


图3

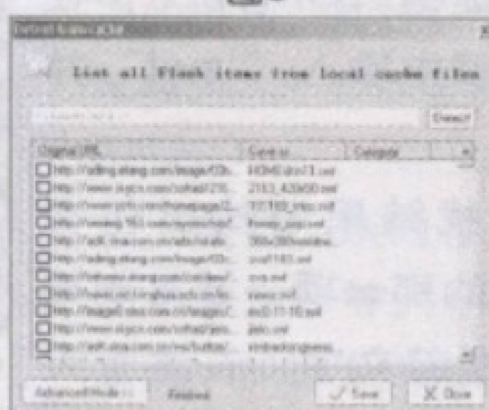


图4

其它Flash下载软件推荐：

1.FlashJester Woof v1.1：它的功能和Flash Saver差不多，有汉化版，文件大小1.3MB，是共享软件，试用期30天。下载地址：http://download.enet.com.cn/file/photo/animator/2002091901.shtml。

2.MyIE2 v0.9.10豪华版：这是一款优秀的国产浏览器，基于IE核心，支持多页面浏览、皮肤和插件，功能非常强大而且免费，豪华版中自带保存Flash的插件，小巧易用。下载地址：http://www.mydown.com/servlet/mydown.yeskydown?tag=4&objID=75965。

二、图片下载也疯狂

精美的图片无处不在，单张下载的方法也很简单，但如果在图库网站上也这么一张张"另存为"，一定会落个"手肌劳损"的下场。有没有批量下载图片的好办法呢？答案是肯定的，下面我们就为大家介绍这款名为"图片猎人"（Pix Hunter）的软件（图5）。



图5

图片猎人能按照你的要求自动在某个网站或页面上搜索并下载图片，搜索条件包括图片尺寸、文件大小、链接关键字、扩展名等，另外，该软件也具备一定的图片浏览功能。下载地址：http://www.skycn.com/soft/9606.html（v1.36 Build 1029 Beta，1.6MB），这是一款中文共享软件，在不注册的情况下每次只能下载100张图片，没有其它功能限制。

实例：下载"新时代图霸网"上的图片（http://www.mypcera.com/photo/index.htm）。

1.启动图片猎人，在工具栏上点击"新建"按钮，出现如图6所示的设置窗口，在"下载页网址"栏中填写需要搜索图片的起始页面地址，在本例中就是http://www.mypcera.com/photo/index.htm。也可在起始页空白处点击鼠标右键选择"用PixHunter从本页开始下载图片"。如果以后想修改此设置窗口内容，可以通过"项目"→"属性"访问。

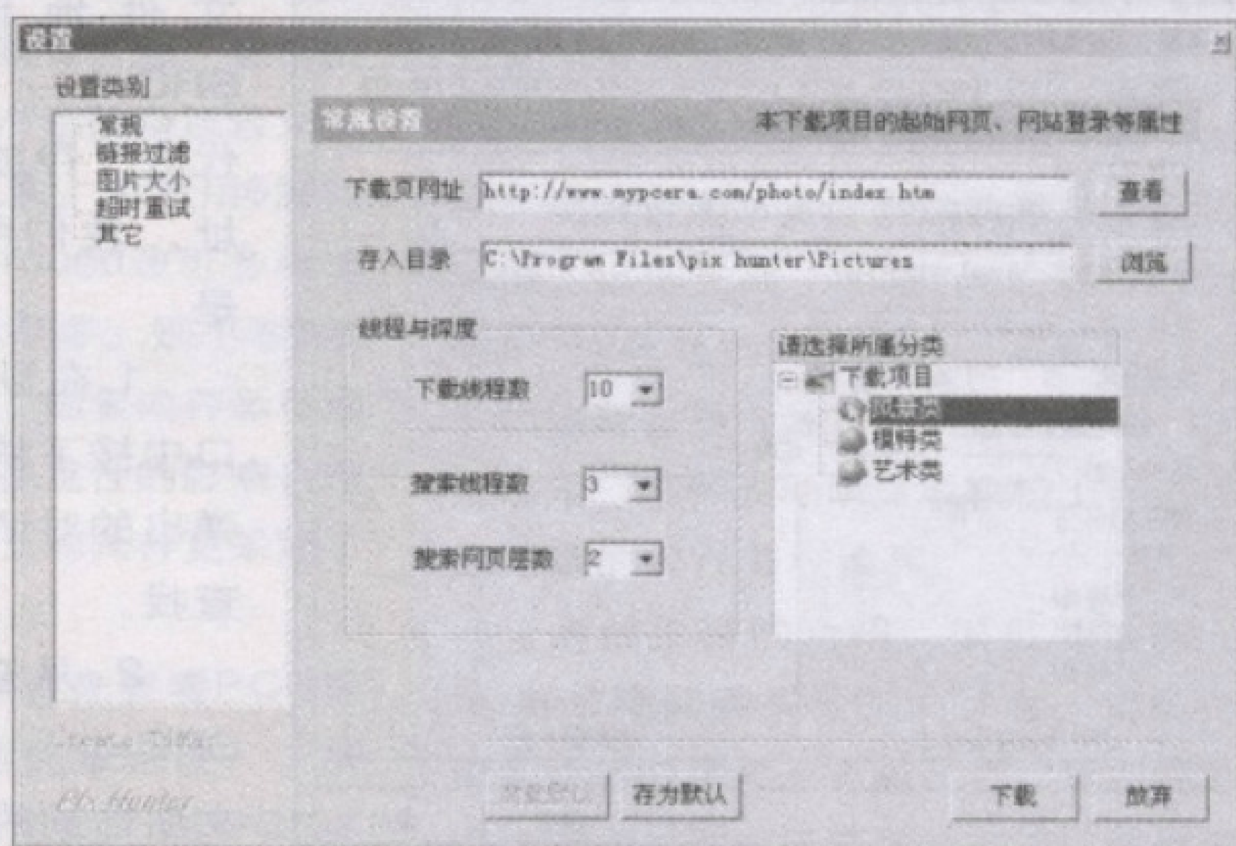


图6

猫猫解答下载问题（仔细阅读可提神醒脑，益寿延年……）

无奈地问： 每当点击下载链接时FlashGet都会积极地跳出来为我工作，但有时一个很小的文件，它也“自作聪明”地来帮忙，真是热情过度，怎样才能禁用这项功能呢？

猫猫答： 在FlashGet的浮动窗口上单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“禁止监视浏览器点击”即可。

着急地问： 我知道使用IE可以通过匿名方式访问FTP，但是有帐号和密码的情况我该怎么办？

猫猫答： 有两种方法。①假如有一个FTP的网址为192.168.1.210，其登录帐号和密码分别为wangwei和123，那么你可以按照如下格式输入地址：ftp://wangwei:123@192.168.1.210。②只输入ftp://192.168.1.210，然后右键单击窗口空白处，在弹出菜单中选择“登录”，随后输入用户名和密码即可。

傻傻地问： FTP软件实在是太多了，我应该如何选择呢？

猫猫答： 其实很多FTP软件都很有特色，不好说谁最好，不过以本猫多年流窜于FTP间的经验来看，我推荐使用FlashFXP，它功能强大，方便文件管理，而且是绿色软件，无需安装，软件的升级也很快。下载地址：http://www.skycn.com/soft/689.html（2.2.943 Beta汉化版，5.46MB）。

纳闷地问： 我在网吧上网时，如果使用FTP客户端软件登录FTP，经常会出现无法连接服务器的现象，并且出现“打开的端口无法连接”之类的提示，改用IE登录又会死机。但我在家拨号上网时就很少出现这种情况，到底是怎么回事呢？

猫猫答： FTP服务器一般支持两种不同的模式：被动模式（Pasv）和非被动模式（也称端口模式，Port），但你在网吧、单位或使用小区宽带时，你的电脑通常只具备内部IP并通过局域网连接Internet，这就有可能造成客户端与服务器端的通讯障碍。解决方法很简单，以FlashFXP为例，在主菜单上选择“站点”→“站点管理器”，在站点列表中选择有问题的站点，然后在右面的窗口中选择“选项”标签，最后勾掉“下载（非PASV）”选项（图30），即不要使用端口模式下载。而在IE中，点击“工具”→“Internet选项”→“高级”，选中“使用被动FTP（为防火墙和DSL调制解调器兼容性）”即可。

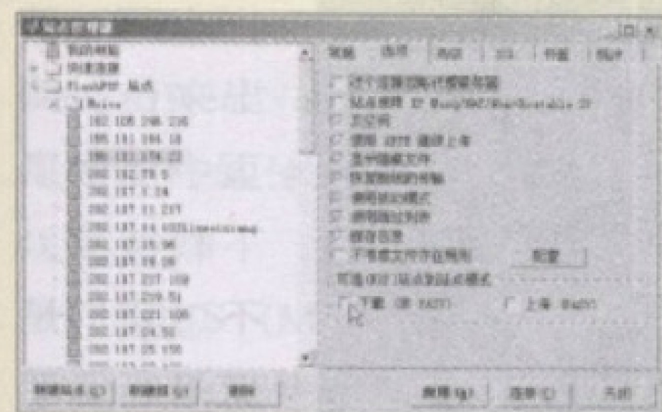


图30

困倦地问： 我的网络状况不好，从FTP上下载文件时经常掉线，我的客户端软件自动重连后会弹出一个寻问窗口（图31），当然是续传啦，但我总不能整夜守在电脑旁吧？我现在真的很困。

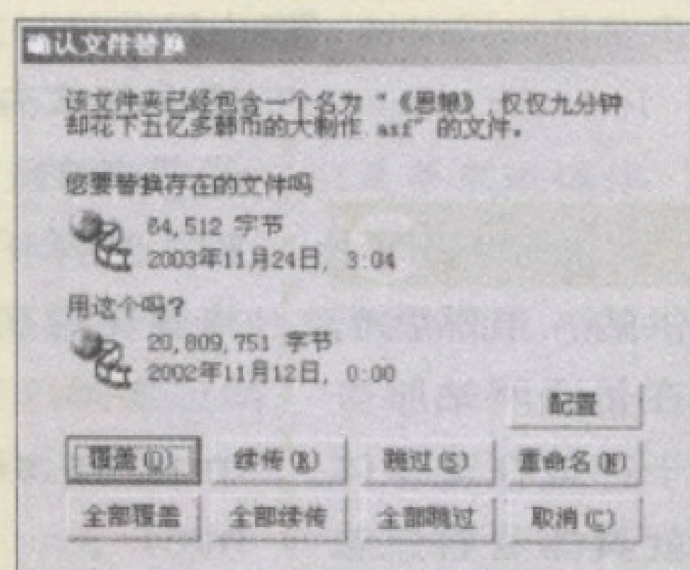


图31

猫猫答： 以FlashFXP为例，先在主菜单中选择“选项”→“参数选择”，然后在打开窗口中将“连接重试数”设置为“999”，既使你的网络状况再不好，这个次数也足够了吧？然后选择“选项”→“文件存在规则”，先勾掉“询问，……”这一项，然后将“较小”这一行的“上传”和“下载”都设为“自动续传”（图32），这样一来，当FlashFXP发现目标文件小于原文件时，就不会再询问而是自动续传了。

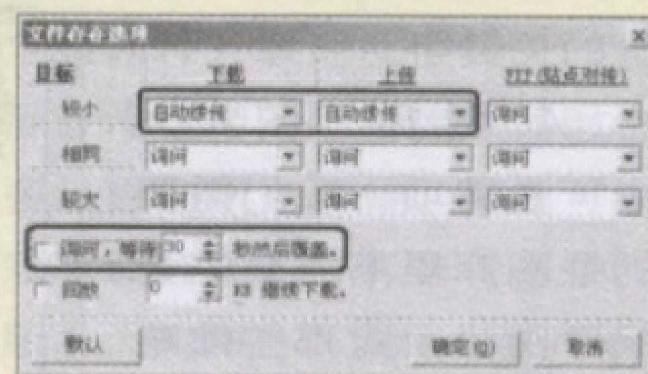


图32

绝望地问： 我花了N个小时苦心下载了一个800多MB的ZIP文件，解压时却发现其中有几个文件损坏了，难道要重新来过？救救我啊！

猫猫答： Iczelion's HTTP Zip Downloader 1.2就可以解决苦恼，它可以只下载压缩包中的某个文件。不过这个软件现在还很不成熟，比如它只支持ZIP压缩包，无法解析如“ASP”、“PHP”、“JSP”和“CGI”等页面，只支持HTTP协议。下载地址：http://dl.pconline.com.cn/html/1/8/dlid=6568&dltypeid=1&pn=0&.html（免费英文软件，1.2版，19kB），这是一个绿色软件，将下载的压缩包解压后便可运行（图33）。

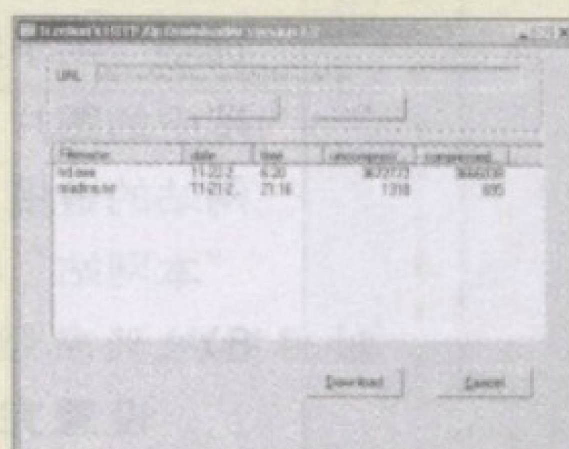


图33

郁闷地问： 我经常会遇到一些“讨厌”的网站，它们想方设法地折磨我的鼠标右键，方法大致有三种：我一点右键就弹出“禁用右键菜单”之类的提示框，上面只有一个确定按钮；点右键会弹出“添加到收藏夹”的对话框；最后一种是干脆没有任何反应。我想用右键菜单保存点东西怎么就这么难呀？

猫猫答： 其实这个问题的解决方法很多，下面一一为你解答：

1.最简单的方法是使用右“Ctrl”键左边的那个右键菜单键，它可没被限制。

2.如果是想通过右键菜单保存特定的图片，那也简单，使用FlashGet之类的下载工具，然后在图片上按住左键不放并拖至浮动窗口即可。

3.还有一些上面方法都不适用的情况，可用以下办法解决：

①按住右键不放，直到用左键按了提示框中的“确定”或收藏对话框中的“取消”之后再放开右键，右键菜单就出现了。

②MyIE2的豪华版中有一个叫“Enable Right Click”的插件，在禁用右键的网页中，点击一下这个插件按钮，就一切都搞定，包括最后一种没有反应的情况。

2.如果你使用默认设置，通过上一步就已可以开始下载了，但为了尽量排除我们不需要的图片，我们还要进行一系列设置。仍然在图6窗口中，此处最重要的设置就是“搜索网页层数”。本例中我们需要的全尺寸图片一般放在第4层页面中，所以这里选择4。

3.点击设置窗口左侧的“链接过滤”，由于本站提供的图片都是JPG格式，所以文件扩展名不用修改，若想添加文件类型则以英文逗号分隔，你还可以设置图片链接包含或不包含的关键字。

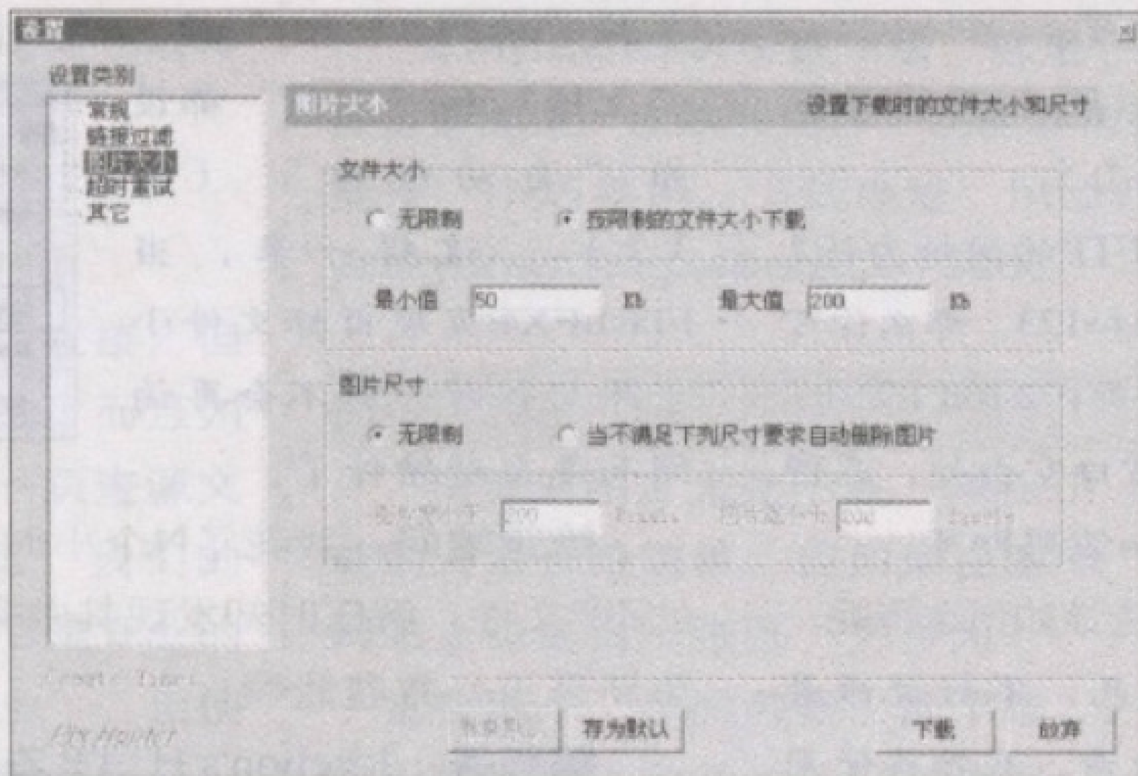


图7

4.选择“图片大小”设置项，我们需要的是图库里高质量的全尺寸图片，对那些缩略图、网站装饰什么的可不感兴趣，所以，我这里设置图片文件大小在50kB到200kB之间（图7）。另外，还可以限制下载图片的解析度。

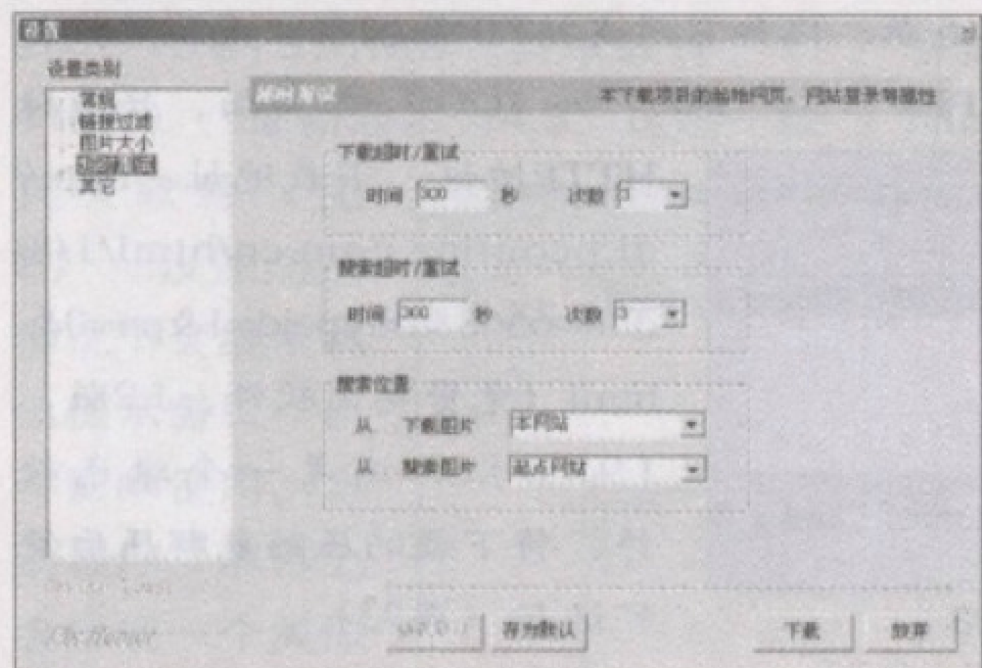


图8

5.在“超时重试”设置中，有两个关于“搜索位置”的重要选项，由于我们只是想得到本图库中的图片，所以应该忽略其它网站的链接，即两项分别设置为“本网站”和“起点网站”（图8）。

设置完成，点击下载，图片猎人就开始为你工作了，等你慢悠悠地喝完一杯咖啡，再打个盹回来，所有的图片可能已经下载完了。

小提示： 如果觉得这种下载方法还是有点盲目，你也可以把图片猎人和IE结合使用。先在IE中找到要集中下载图片的页面，再打开右键菜单选择“用Pix Hunter下载本页所有图片”即可。

其它图片下载软件推荐：

PicPluck 2.1，一款完全免费的英文软件，它最大的特点就是除可下载各种格式的图片文件外，还可下载AVI和MPG文件。其界面设计不够友好，但功能齐备，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/12455.htm。

三、流媒体下载一点通

网上有不计其数的音频及视频内容是通过流媒体方式提供的，虽然我们可以在线欣赏，但怎样下载、收藏并时时回味呢？对于存放在普通网站服务器上的流媒体，我们可以想办法查出它的地址然后下载，对于存放在流媒体服务器上的文件，我们可以利用专门的下载工具获得。下面就具体看看该怎么做吧。

1.直接下载法

众所周知，RM、RMVB、WMV、ASF等都属于流媒体文件格式，其下载有一定的特殊性，根据这些文件存放形式的不同一般可分为两种情况：①存放在HTTP或FTP服务器上；②存放在RTSP或MMS等流媒体服务器上。一般来说，把短篇的视频内容放置在普通服务器上是个简单易行的解决方案，但如果是中长篇的电影或连续剧，一般都会放置在专门的流媒体服务器上，这样会比较有利于管理和流量控制。

由于这两种情况的下载方式是不一样的，所以我们首先要搞清楚待下载的流媒体文件到底放在哪种服务器上。其实辨别方法很简单，如果存放地址的形式为“http://……”或“ftp://……”，就是普通服务器，如果形式为“rtsp://……”或“mms://……”等，就是流媒体服务器。下面我们举几个例子来说明下载放置在普通服务器上的流媒体文件。

实例一： 下载《布雷吉特·琼斯的日记》官方预告片（http://fun.china.com/zh_cn/movie/prevue/files/bujileite.html）。

如图9所示，这是一个在线播放MOV文件的页面（如果没有注明是MOV，从播放窗口下方的QuickTime工具栏也可以猜出来），网页中提供了下载链接，不过我们是想借此说明没给链接的情况怎么办。下载这种格式的文件是最简单的，在播放窗口单击鼠标右键，选择“Save As Source”，即可将其保存在电脑中。

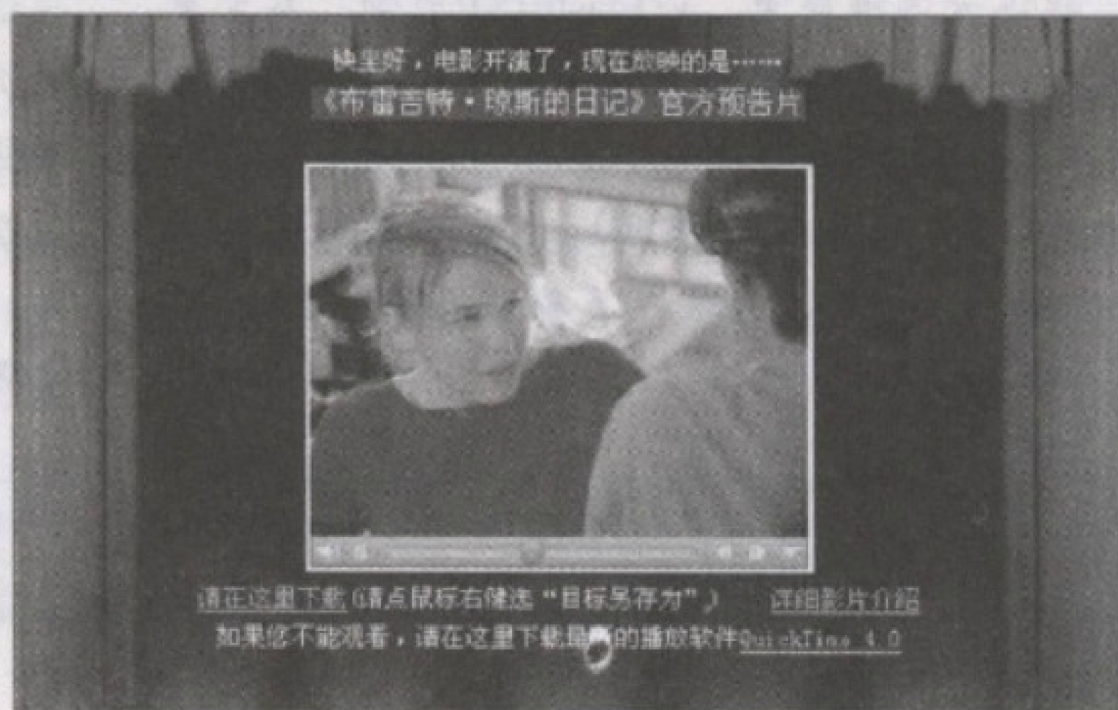


图9

实例二： 下载搞笑短片（http://movies.skyhits.com/0310/tcbx.htm）。

这是一个在线播放WMV文件的页

面，虽然不能直接保存文件，不过，利用在播放窗口点击鼠标右键并选择“属性”的方法可以得到下载地址（图10）。

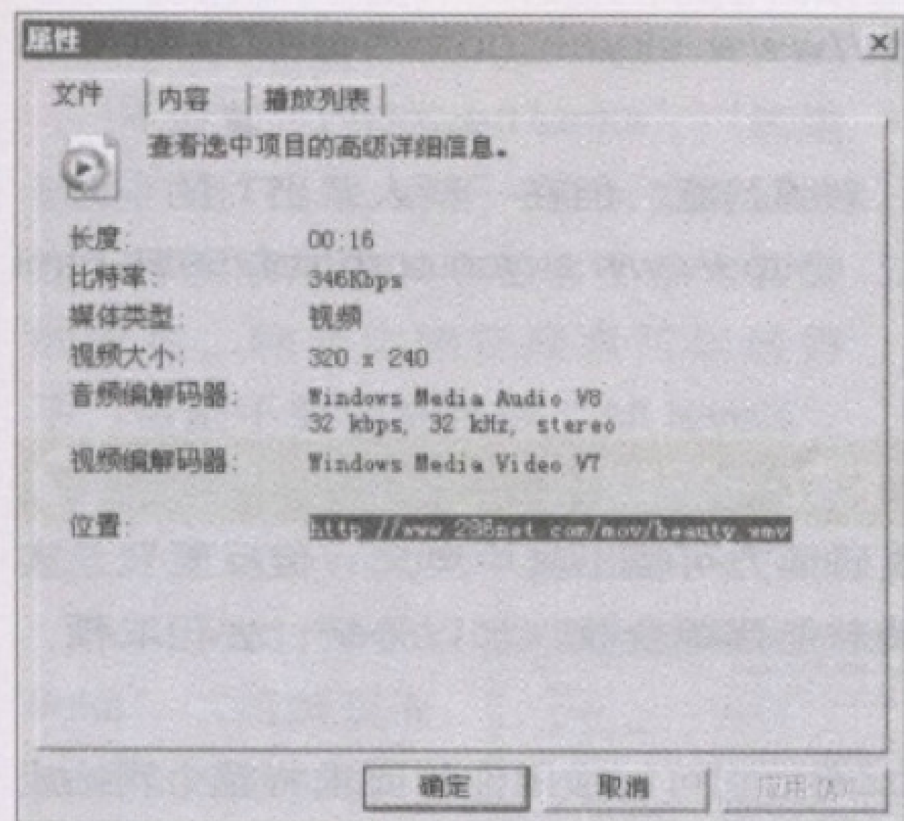


图10

实例三： 下载某香港故事片（http://dy.zjj.gov.cn/soft/77.htm）。

这是一个在线播放RM文件的页面，想得到下载地址相对麻烦一些。还是右键单击播放窗口，选择“在RealONE Player中播放”，在随后打开的RealONE Player窗口的菜单中选择“文件”→“剪辑属性”→“查看剪辑信息”→“文件”（图11），嘻嘻，看到下载地址了吧？不过，还有一点小问题，这个窗口不支持鼠标右键，所以要用“Ctrl+C”的方式复制地址。

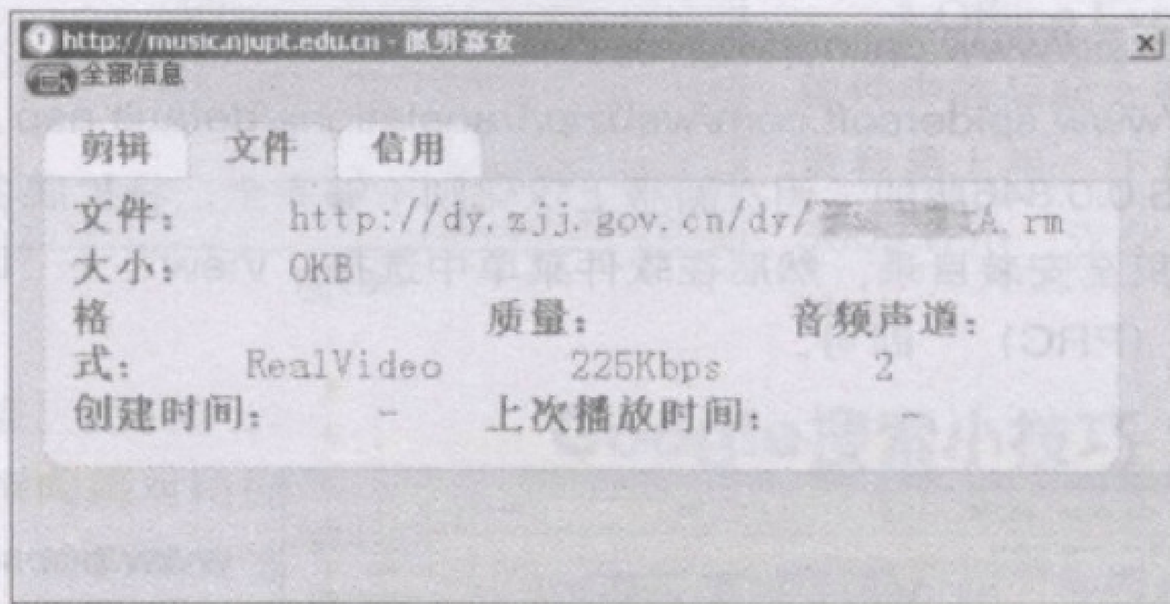


图11

实例三： 下载梁静茹的《美丽人生》（追忆我们已经离开的栏目编辑……，http://jzpttmusic.cbinfonet.com/）

在线播放的MP3并不多见，方法和“实例二”相同，单击鼠标右键，选择属性，然后就用FlashGet下载吧！

这种可以直接下载的情况其实并不多见，因为大部分流媒体是放置在专门的流媒体服务器上的，而一般的下载软件，如FlashGet，是不支持流媒体传输协议的。

名词解释：

RTSP（Real-Time Streaming Protocol，实时流协议）：这个流媒体传输协议是由RealNetworks和Netscape共同提出的，它定义了一对多应用程序如何有效通过IP网络传送多媒体数据，一般用于访问RealServer（Helix Server）发布的流媒体。

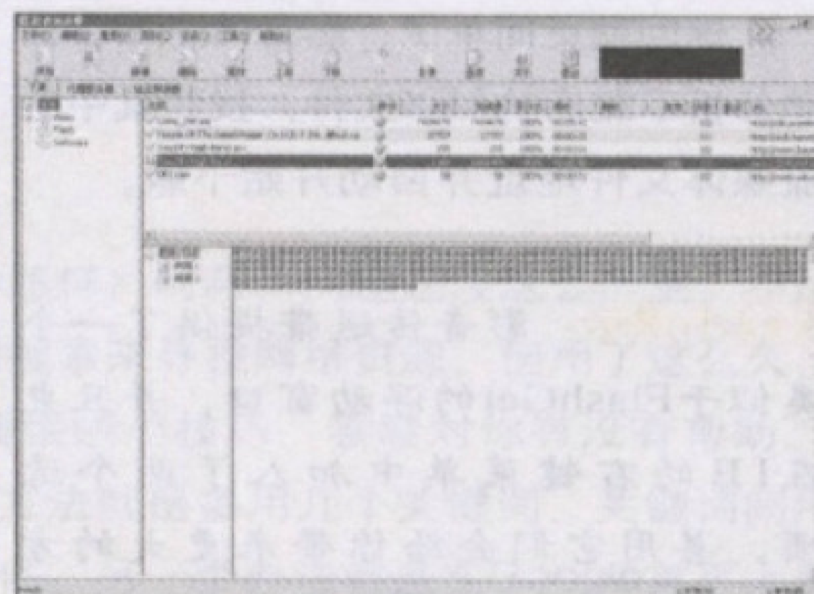
MMS（Microsoft Media Service，微软媒体服务器）：微软为传输ASF、WMV等流媒体文件而定制的一种协议，若用户在Windows Media Player中键入一个地址以连接内容，而不是通过链接访问内容，则他们必须使用MMS协议引用该流。

RTP/RTCP（Real-time Transport/Transport Control Protocol，实时传输/传输控制协议）：它们是苹果流媒体格式“MOV”所用的流媒体传输协议。由于RTP协议是基于“UDP”的，所以不能提供可靠的数据传输，而要依靠RTCP提供校验、流量和拥塞控制。

2.专用工具下载法

对于放置在流媒体服务器上的流媒体文件，就必须用专门的软件下载。最近国产的“影音传送带”（Net Transport）异军突起，大有取代StreamBox VCR（见后面的其它流媒体下载工具推荐）和FlashGet之势，因为它不但支持流媒体下载，也支持普通文件的下载，界面设计和FlashGet极为相似，容易上手，而且该软件升级速度很快。

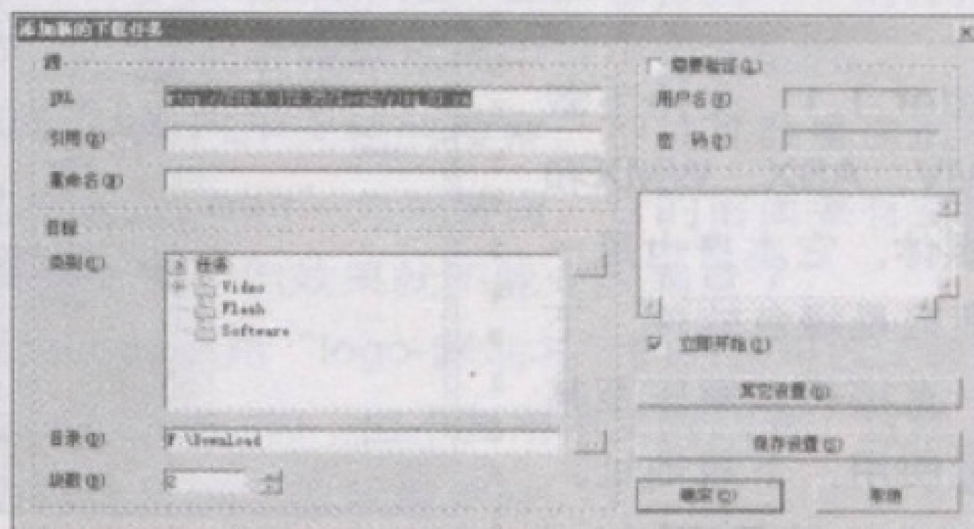
“影音传送带”下载流媒体时也能实现多线程的断点续传，因此可以有效缩短下载时间。“影音传送带”最新的版本为1.53，下载地址：http://www.skycn.com/soft/9541.html（1.17MB），安装之后默认为英文界面，选择“View”→“Language”→“简体中文”即可变成中文界面（图12）。


图12

实例一： 下载某香港电影（rtsp://5idvd.con.cn@218.6.172.25/local/yjzq_02.rm）

点击工具栏上的“新建”按钮，出现“新添加的下载任务”对话框（图13），填好上述下载地址，保存目录和文件名之后点击“确定”开始下载。需要注意的是，影音传送带默认线程数是2。对于在线播放的流媒体文件，查询下载地址的方法与“直接下载法”中讲述的方法一样。

在网上大家可能还会遇到“RAM”或“ASX”之类的文件名，它们并不是真正意义上的流媒体文件，其本质类似于DOS下的“批处


图13

理”文件，也可用记事本查看、编辑。这两种文件中都可以写入多个流媒体文件的路径，以便将它们连起来不间断地播放。下面这两个实例就是针对此类文件下载的。

实例二：下载无印良品的《每一次喊你》（http://www.wh.nm.cninfo.net/xxyl/music/wuylp/05.ram）

下载后，用记事本打开“05.ram”，会发现其中只有一行文字：http://www.wh.nm.cninfo.net/xxyl/music/wuylp/每一次喊你.rm，这下知道真正的流媒体文件地址了吧？别愣着了，下载吧。

实例三：下载沙特阿拉伯电台的广播节目（http://www.kacst.edu.sa/en/stream/SaudiTV-high-Band.asx）

这回就更简单了，影音传送带会自动分析下载后的ASX文件，找到其中的流媒体文件地址并自动开始下载。

小提示：影音传送带提供了一个类似于FlashGet的浮动窗口，并且也在IE的右键菜单中加入了两个选项，善用它们会给你带来更大的方便。不过有一点要注意，不要在将影音传送带设置成中文界面前打开IE的右键菜单，不然设置成中文界面后，IE右键菜单中可能会同时出现中英文选项。希望这个Bug在将来的版本中能被修正。

其它流媒体下载工具推荐：

1.HiDownload v4.10

HiDownload和影音传送带差不多，都属于全面型选手。它在下载广播节目上有一定优势，但兼容性不如影音传送带，资源占用率也稍高，最重要的，它不是免费的。下载地址：http://www.skycn.com/soft/7564.html（多语言版，3.5MB）

2.ASFRecorder 1.1：支持下载ASF、WMA、WMV、ASX、WMX和WVX等格式的流媒体。它本身也是一个媒体播放器，而且是绿色软件，下载之后无需安装，直接将其解压至某一个文件夹中即可使用。下载地址：http://www.skycn.com/soft/7379.html（368kB），汉化版下载地址：http://www.skycn.com/soft/7380.html（340kB）。

3.StreamBox VCR v1.0 Beta 3.1：老牌劲旅，但在“新人辈出”的今天，它“不做大哥已经很多年”。下载地址：http://www.skycn.com/soft/5955.html（1.2MB）。

四、网站下载一锅端

许多教学网站的内容丰富，需反复研读方可悟出其中奥义，但反复登录实则比较烦。对于那些制作精良的网站倘若能照单全收，加以分析，去粗取精，一定对你提高建站水平大有裨益。

提到网站下载，就不得不提到WebZIP，它可以按照你的要求将整个网站或部分内容下载到硬盘上，并保持文件间的链接关系，以便离线浏览。该软件的界面十分华丽，功能也十分强大，目前的最新版本为5.0.5.896，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/1989.htm（909kB），官方简体语言包：http://www.spidersoft.com/webzip/translations/default.asp，不过这个语言包是针对5.0.0.846版的，用在新版上汉化则不够完全。将扩展名为“lng”语言包文件拷贝至安装目录，然后在软件菜单中选择“View”→“Language”→“Chinese（PRC）”即可。

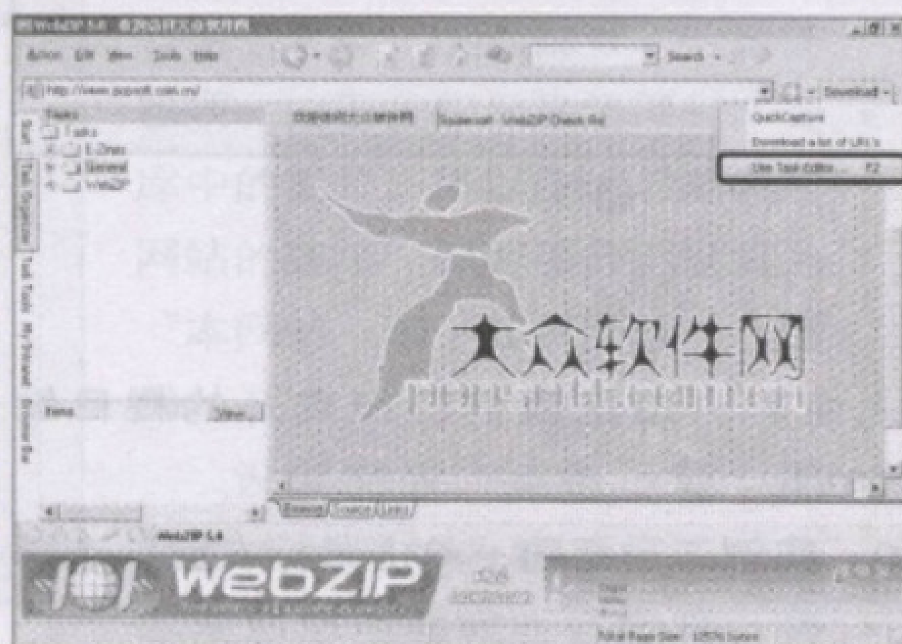
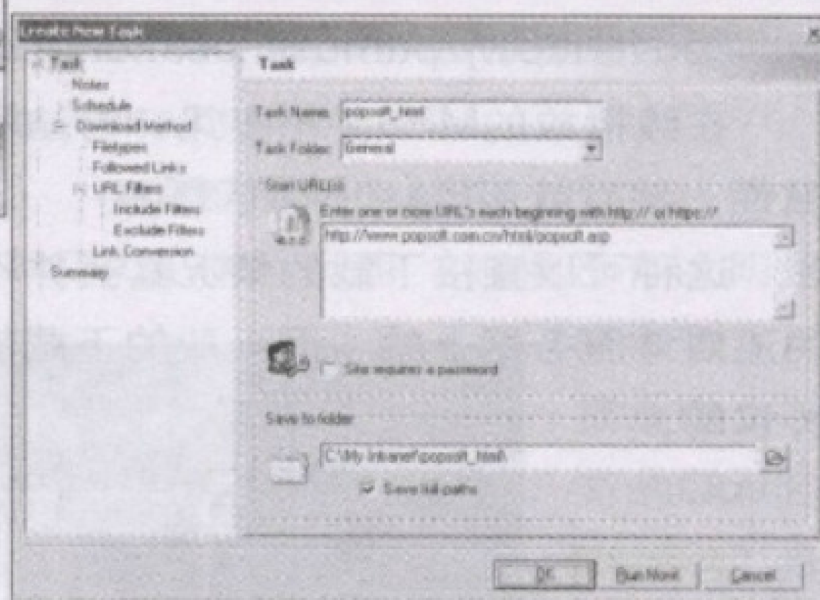


图14

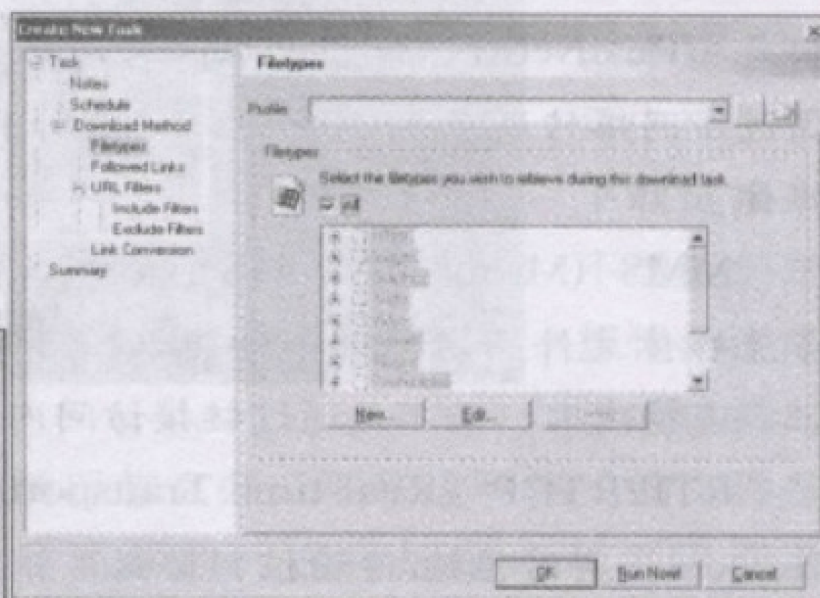
实例：下载大众软件网（http://www.popsoft.com.cn/）。

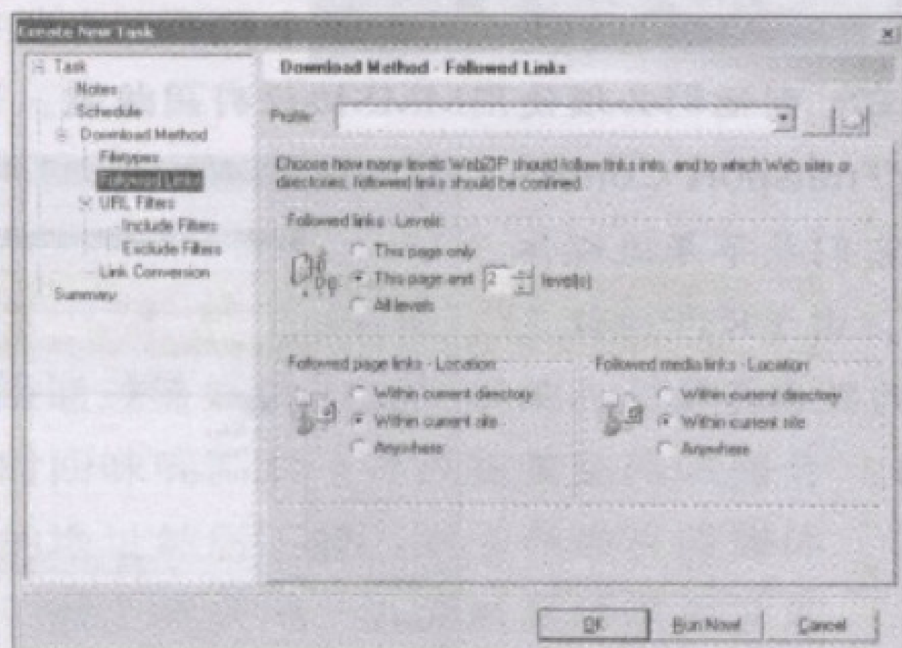
1.在地址栏中输入大众软件网址，然后单击地址栏右侧的“Download”按钮，在下拉菜单中选择“Use Task Editor”（使用任务编辑器）进入设置窗口（图14）。


图15

2.下载任务设置（图15）。在默认窗口中可以修改任务名称和保存网址的位置。在“Task Folder”（任务文件夹）栏选择存放文件的格式，一般选用“General”（普通，不压缩）或“WebZip”（压缩）格式。

3.选择窗口左侧的“Filetypes”打开右侧的设置文件类型窗口。采用默认的“All”（全部下载）即可，如果不希望下载尺寸比较大的音频或视频文件，手工选取，这里对文件的分类相当细致（图16）。


图16


图17

4.设置"Followed Links"（后继链接，图17）。对于一个大型网站来说，你很难知道其中包含了多大容量的内容，除非你确定硬盘可以装得下，否则不要轻易选择"All levels"（所有层），2层是一个比较好的经验值。"Followed page links"和"Followed media links"（后续页面链接和媒体链接）选择都"Within current site"，以保证下载不会被链接引到其它网站中。

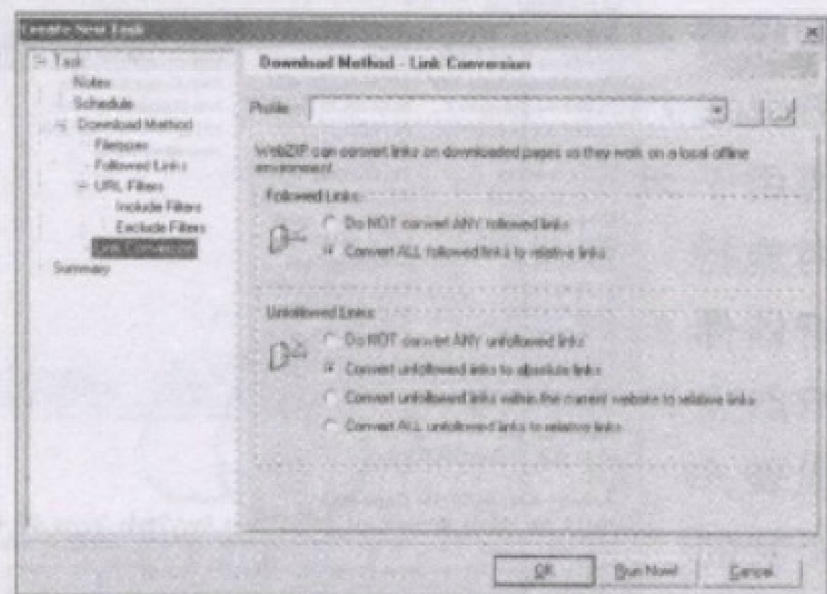


图18

5.设置"Link Conversion"（链接转换，图18）。网页中很可能存在一些指向绝对路径的链接，如果不做处理，就仍然无法实现本地浏览，在这里使用默认值即可。

6.点击"Summary"（汇总），查看刚才的所做设置是否正确，然后点击"Run Now!"（立即运行）开始下载。

WebZIP不支持站内流媒体的下载，所以没有RM、RMVB、WMV、ASF等流媒体格式的选项，除非你确定这些文件被放置在HTTP或FTP服务器上，而不是流媒体服务器上，则可以手工添加这些格式，不然加了也是摆设。另外，嵌入网页的Flash动画可以正常下载，本软件也支持PHP、ASP等动态网页格式，下载后自动将返回页面转换成HTML格式，但是不支持CGI。总之，网站下载中还存在很多难题，而此类软件在格式兼容性及下载智能化等方面做得都不是很理想。

小提示： 若想时实监控下载状况，就请点击界面最左侧竖置工具栏中的"Task Tools"（任务工具），界面右侧就会出现一个带有"Sockets"

标记	状态	标题	网址	类型	大小	最后修改	下载结果	层	索引
✓	分析的	大众软件网	http://www.popsoft...	HTML	39832		200 OK	0	
!	错误	popsoft.css	http://www.popsoft...	HTML	3733		404 Object...	1	http:,
✓	分析的	float.js	http://www.popsoft...	HTML	2107	Wed, 1...	200 OK	1	http:,
✓	保存	news.gif	http://www.popsoft...	Im...	774	Wed, 1...	200 OK	1	http:,
✓	保存	game.gif	http://www.popsoft...	Im...	863	Wed, 1...	200 OK	1	http:,
✓	保存	hard.gif	http://www.popsoft...	Im...	775	Wed, 1...	200 OK	1	http:,
✓	保存	learn.gif	http://www.popsoft...	Im...	844	Wed, 1...	200 OK	1	http

图19

（端口）、"Explore"（浏览）和"Archive"（存档）3个标签的新窗口。单击"Explore"就能看到每个文件的下载情况（图19），下载出错的文件以红色显示，我们用右键单击它，选择"Mark for update"（标记更新）即可重新下载该文件。

其它网站下载软件推荐：

1.Offline Explorer Pro v2.9 Build 1352 SR3：离线浏览软件中的后起之秀，为绿色软件，界面与WebZIP类似，但更容易上手。下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/3609.htm，汉化版地址：http://www.skycn.com/soft/192.html。

Google搜索小技巧

如果人类失去Google，世界将会怎样？呵呵，问题还没这么严重，不过现在确实有很多人都依赖于Google的搜索来寻找网络资源。但用了这么久，你真的会用吗？下面我给大家讲讲搜索的小技巧，看看对你有没有帮助。

1.缩小搜索范围，最行之有效的方法就是多用几个关键词，关键词间用空格隔开，表示同时满足所有搜索条件。另一个办法就是在Google首页上点击"网页目录"进入内容分类页面（可惜是英文），先尽量找到你想要内容的类别之后再搜索，结果会准确很多。

2.有时候搜索的可能是一个短句，当其中词比较多的时候，Google就可能把含有这些词的网页也搜出来，而不是把短句当成一个整体，在短句的两侧加上英文引号就可以解决这个问题了。

3.如果某个网站内容繁多，却又不具备搜索功能怎么办？同样可以用Google，例如你想搜索的关键词是aaa，想搜索的网站是http://www.aaaa.com/，那么搜索格式是：aaa site:www.aaaa.com，注意"site"前要有空格。

4.利用"-"可以去除一些不想包含的内容，比如"历史文化"是经常同时出现的词汇，但我只想搜索历史，不想搜索文化，那就可以这样写：历史 -文化（"-"前有空格）。

5.Google很喜欢换Logo，而且做得都很漂亮，想不想收藏？那就访问这里吧：http://www.google.com/holidaylogos.html。

6.大写的"OR"在搜索中起"至少包含其一"的作用，比如在Google中输入：a OR b，就代表搜索结果中至少包含a或b。

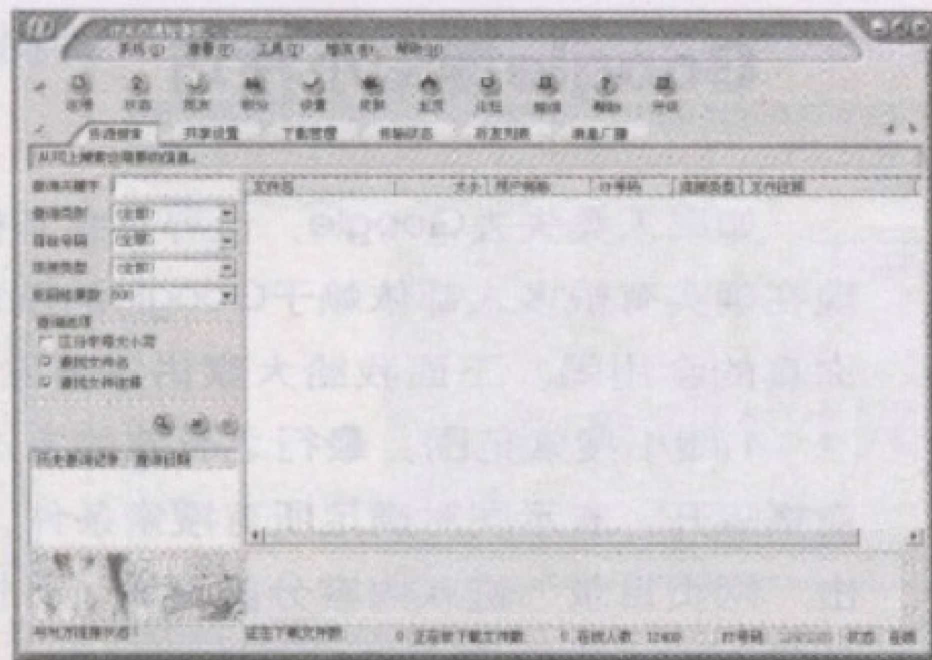
7.Google支持对PDF文档的搜索，不过其数量还远不及网页。搜索命令：inurl:pdf aaa，"aaa"为关键词，它的前面要有空格。同理，你也可以搜索其它类型文件，但效果就不能令人满意了。

8.搜索网站Logo，用"logo-网站名"的方法可以比较准确地搜索到网站的Logo，比如：logo-sohu，但不要用中文网站名。当然，用Logo加空格、加网站名的方法也可以，但效果不好。

2.Teleport Pro v1.29.1995：老牌的离线浏览软件，奇怪的是，从两年多前他们就不断升级1.29版，就是不出1.3，难道因为“13”不吉利？下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/6044.htm，汉化版地址：http://www.onlinedown.net/soft/6046.htm。

五、新兴的专业下载模式——P2P

P2P是Peer-to-Peer的缩写，意即“点对点”。通俗说，P2P就是两台电脑之间一对一交换文件的传输模式，比如我们在QQ之类的即时通讯软件中给好友发送文件就是一种P2P的传输，但这不意味着QQ之类的即时通讯软件也属于P2P软件。其实P2P软件的历史很“悠久”，早些年红得发紫的Napster就是一款P2P软件，不过由于当时它仅支持MP3且多数为英文歌曲，所以，始终没有在国内流行起来，后来它也因为歌曲版权问题而销声匿迹了。近两年，P2P软件形成了群雄并起的形势，大致可以分为3个阵营，分别以“PP点点通”、“eDonkey”（电驴）和“BitTorrent”（BT下载）为代表，下面分别简称为“P族”、“e族”和“B族”，不过它们都有个共同的特点，就是每个安装该类软件的电脑都可以成为提供下载服务的“服务器”，而且下载同一个文件的人数越多，每个人的下载速度就越快。


图20

●我们所熟知的P族软件多为国产软件，除了PP点点通（图20），还有Workslink和Poco等，它们具备如下特点：

①像QQ一样需要申请个人号码后才能使用，早期产品不支持搜索，现在大部分都可以了。

②需要登录服务器才能开始搜索和下载你所需的文件。

③可以像QQ那样加入好友，并具备简单的聊天功能，最主要的是可以直接从好友那里下载文件。

④可以从多个电脑上下载同一个文件，但这里又分为同时与不同时两种：

a.Workslink就是不同时的，举例来说，A和B电脑上都有你所需的文件Z，那么一开始你可能从A上下载Z，但后来A下线了，你就可以从B上继续下载Z。

b.Poco则可以同时从多台电脑上下载同一个文件的不同部分，有点多线程下载的味道。

⑤你可以选择是否共享自己电脑里的资料，而那些正在下载中的文件不能成为别人下载的数据来源。

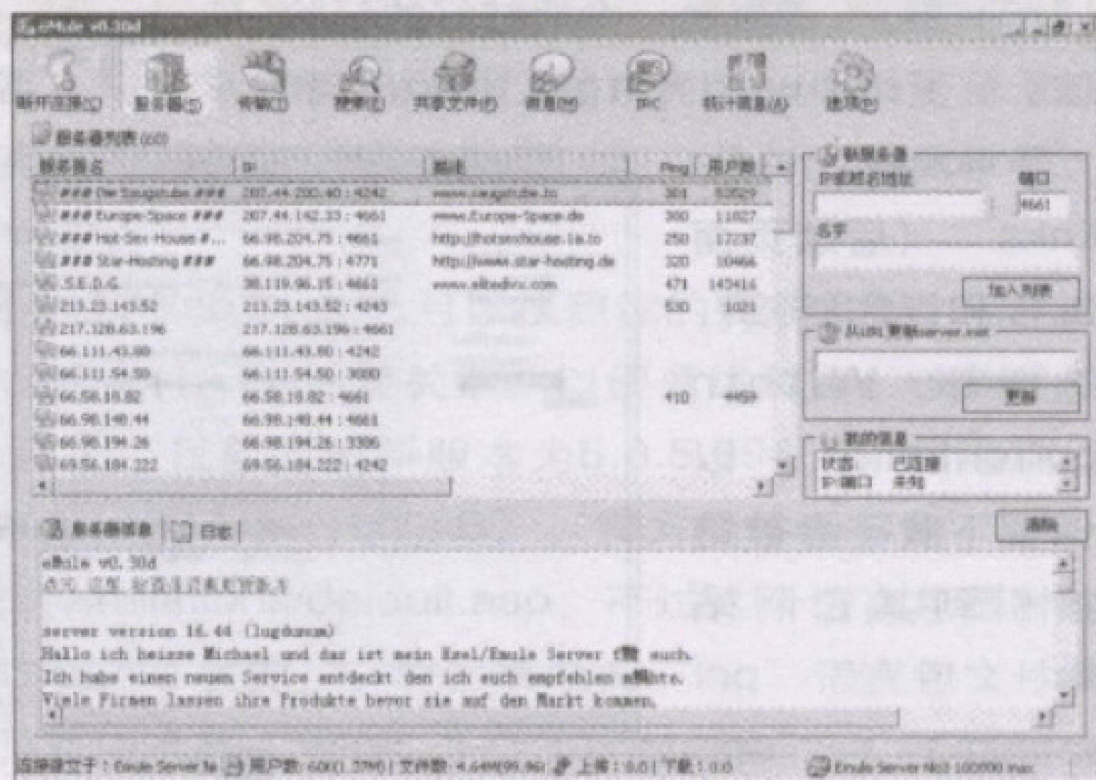
⑥相对封闭，只有官方搭建的登录服务器，客户端软件也只有官方发布的这一种，这一点和QQ很类似。

●e族的服务器端软件是开放的，任何人都可以用它搭建登录服务器，注意是登录服务器，而不是最终提供下载的服务器。这一族的特点是：

①仍然需要登录服务器，但服务器的数量众多，其中还包括很多第三方服务器，而且无须申请个人号码。

②无法直接与好友联系，但正在传输文件的客户端间可以通信。

③可同时从多台电脑上下载同一个文件，而且正在下载的文件也会自动成为别人下载的数据来源。


图21

④由于软件的研发是开放的，所以涌现出大量第三方开发的客户端软件，其中最著名的就是eMule（电骡子，图21）。

●B族是最近在国内最为流行的P2P软件，虽然它支持所有文件格式，但其中以影视资源最为丰富。

①不存在登录服务器的概念（但不等于没有任何服务器，BT的下载机制比较复杂，这里就不详述了），也没有个人号码。无法在客户端中搜索文件是它最大的遗憾，所有资源只能在相关网站上寻找，这一点与传统的下载模式很类似。

②无法与好友联系，甚至两台正在传输文件的客户端之间也不可以。

③可以同时从多台电脑上下载同一个文件，而且正在下载的文件都会自动成为别人下载的数据来源。在BT中，下载来源被称为“种子”。

④除了官方的BitTorrent客户端（图22），B族也有很多第三方的客户端，我们今天要介绍的“比特精灵”

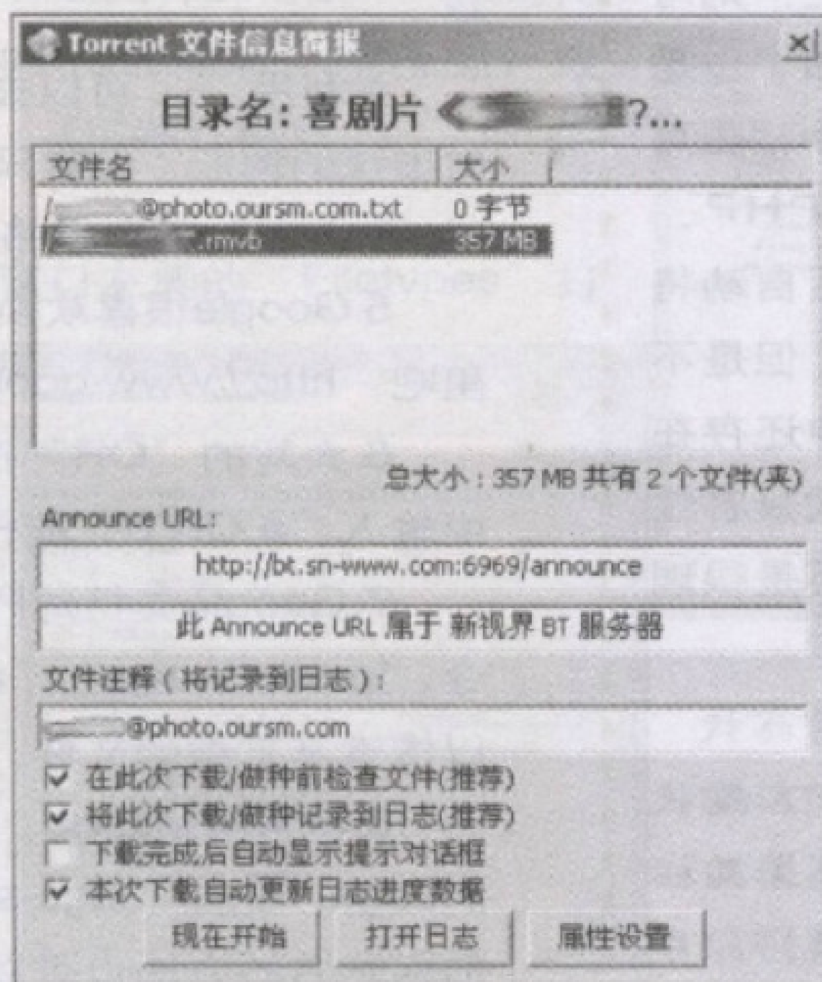


图22

就是其中之一。

1.新兴P2P软件的代表之一——Poco

Poco是国产P2P软件中的精品，也是不可低估的新生力量。它在很大程度上发展了P族产品，增加了很多有用的功能，比如内置浏览器、播放器、时尚个人主页等，下载地址：http://www.poco.cn/download/PocoProVer0.11.exe（v0.12 Beta 专业版，3.38MB），另外，还有专门为低配置机型准备的标准版。初次使用需要注册（图23），完成注册后会得到一个登录号码，一定要记住它和密码。虽然Poco诞生的时间不长，但据笔者观察，用户增长的速度还是相当快的。和当初的QQ一样，由于注册量较大，Poco又没有第三方登录服务器，所以时常会出现登录困难的情况。软件的主界面如图24所示，笔者实在是很喜欢它的界面，时尚而清新。它内置的浏览器支持多页面浏览，但兼容性不是很好，好在访问官方主页还没什么问题，因为其大部分资源都是在官方主页上发布的，主页的设计也相当出色。现在用"Google"也能搜索到一些发布Poco资源的私人网站，但还不是很多。Poco还有一个很吸引人的地方：你一旦申请了号码，Poco就会自动生成一个属于你的个人主页，界面也十分漂亮，在这里你可以充分展示自己，在工具栏上选择"MYPOCO"→"我的首页"就可以进入（图25）。

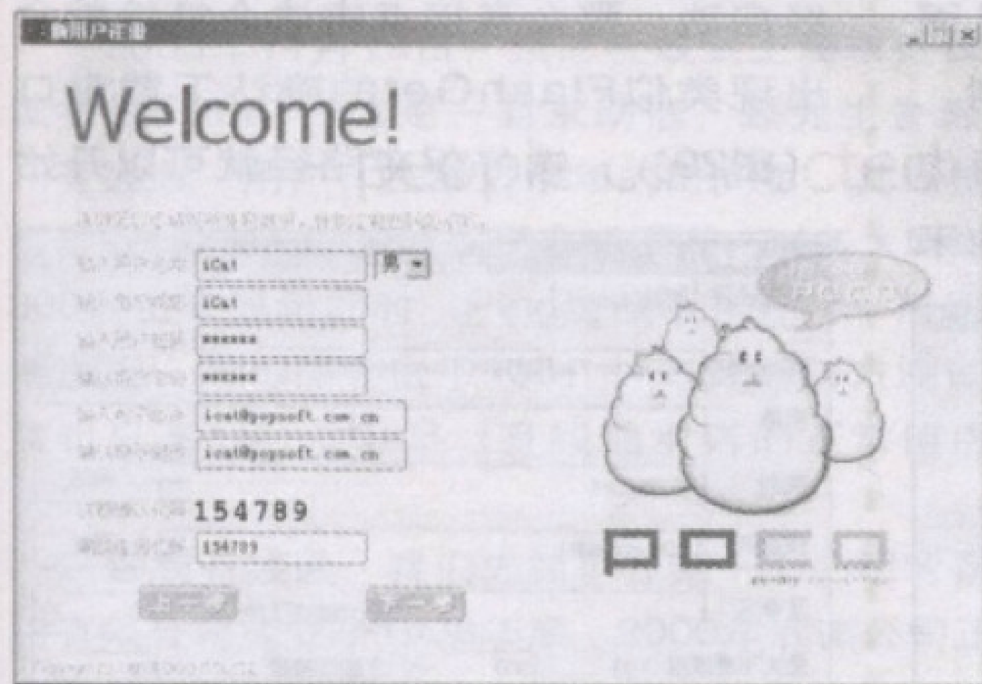


图23



图24

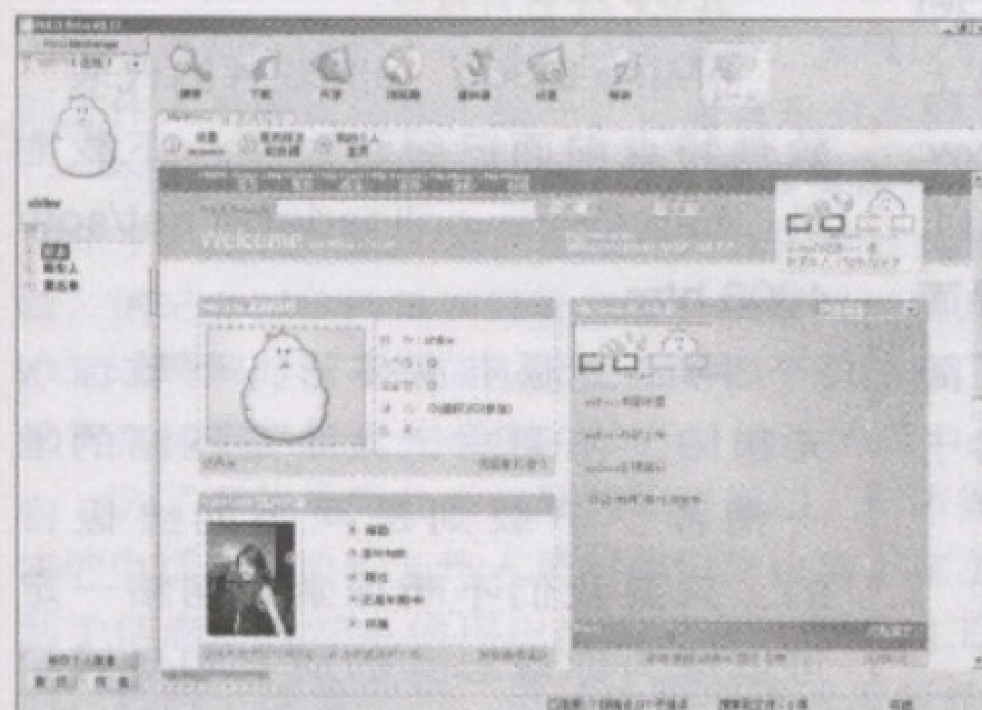


图25

实例：下载《XX帝国III》

Poco默认总是在内置浏览器中打开官方搜索页面，我们可以在这里搜索《XX帝国III》，也可直接点击工具栏中的搜索按钮进入搜索界面（图

网站分类推荐

1.搜索引擎

Goolge：http://www.google.com/
百度：http://www.baidu.com/
MSN：http://search.msn.com/
天网：http://bingle.pku.edu.cn/

2.软件下载

天空软件站：http://www.skycn.com/
华军软件园：http://www.onlinedown.net/
中国下载：http://www.download.com.cn/
电脑之家下载中心：http://download.pchome.net/

3.图片下载

Google图片搜索：http://images.google.com/
百度图片搜索：http://image.baidu.com/
景象图片库：http://www.viewstock.com/
全景正片：http://www.quanjing.com/
九天图库：http://pic.ting88.com/

4.电影下载

经典影视：http://www.dlmovie.com/
电影极品欣赏网：http://www.168101.com/
射手网：http://www.shooter.com.cn/
鹅城影视：http://www.chinamov.com/
新影网：http://www.filmcn.com/

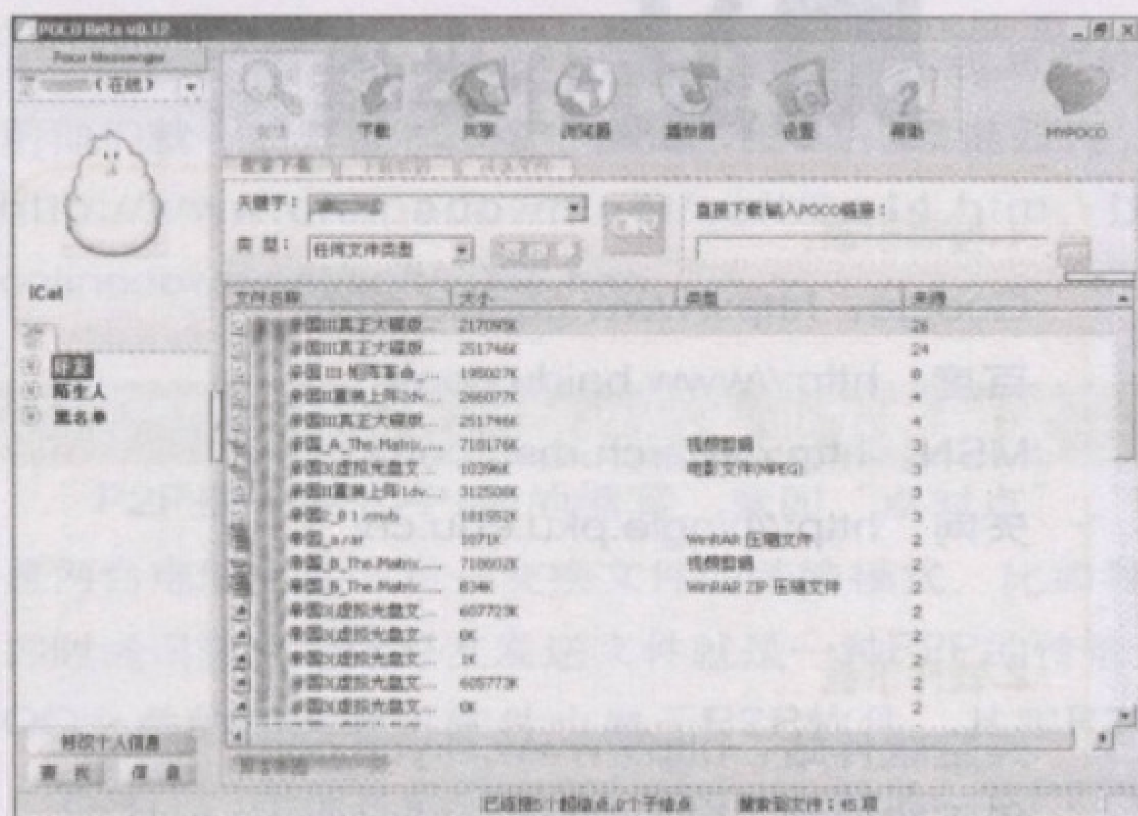
5.音乐下载

九天音乐网：http://www.9sky.com/
SoGua全球娱乐引擎：http://www.sogua.com/
音乐极限：http://www.chinamp3.com/或http://www.chinamp3.net/
九天听吧：http://www.ting88.com/
久久音乐：http://www.99music.net/

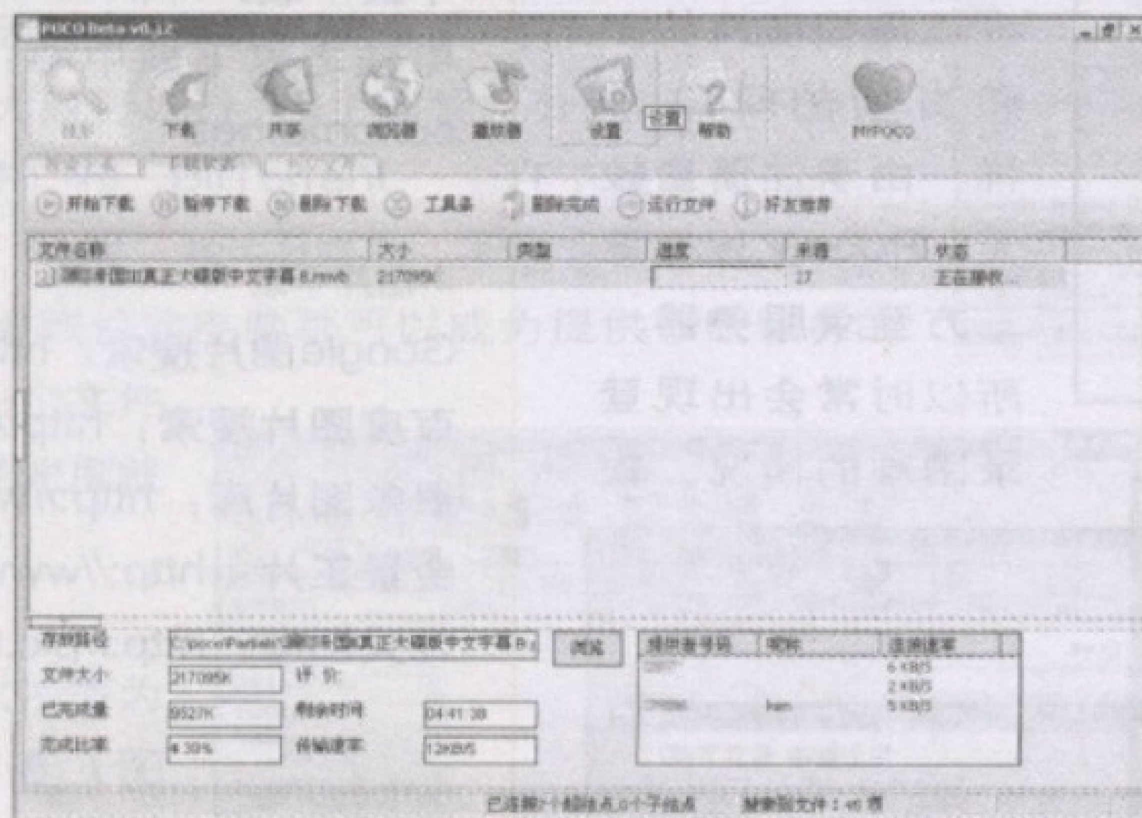
6.Flash下载

百度Flash搜索：http://flash.baidu.com/
TOM闪客频道：http://flash.tom.com/
闪吧：http://www.flash8.net/
网易动画站：http://cartoon.163.com/

我们这里所推荐的只是一些常见的经典网站，可谓冰山一"小小"角，仅供初学者参考。网海无边，各类资源应有尽有，更多的好网站还需要我们不断地去发现、积累。

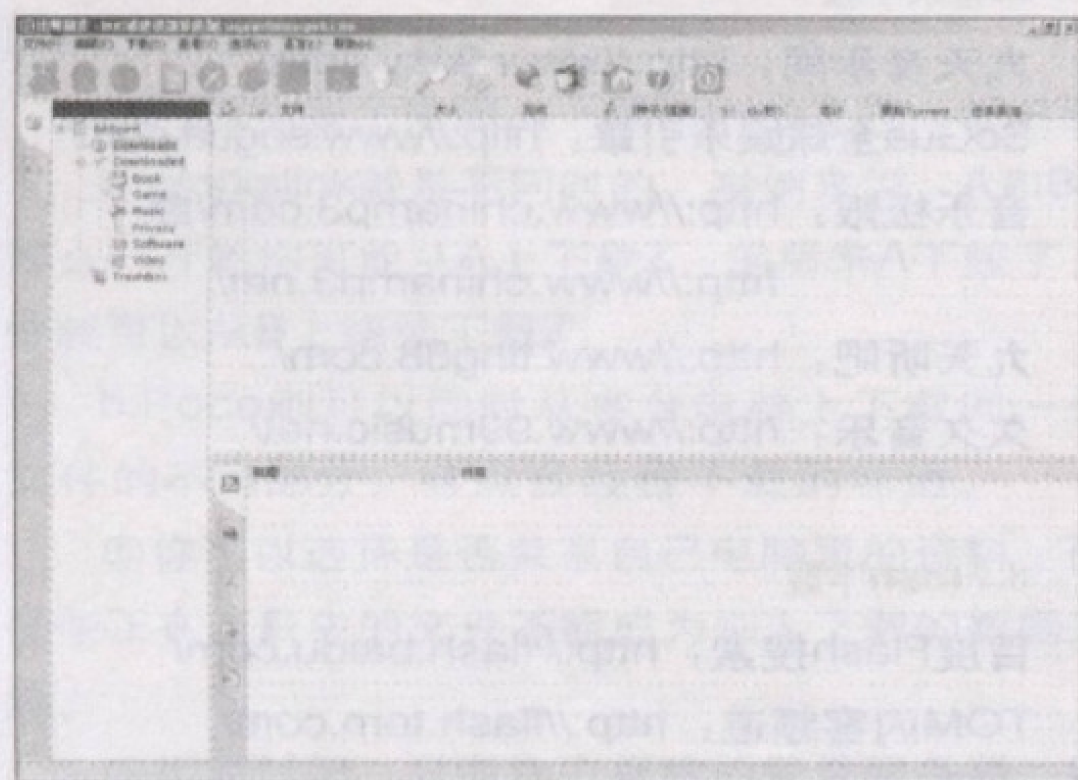

图26

26）。这个界面的设计与电骡子非常类似，除了可以按文件类型搜索外还可以直接输入下载地址，搜索结果会按来源的多少自动排序，当然是来源越多越快了，所以我们双击第一个搜索结果进入下载界面（图27），稍等片刻，下载就会开始。之后你可能会发现右下角的来源列表人数逐渐增多，你的下载速度也随之变快，而且你还可以把这些人加入好友列表。


图27

小提示：Poco搜索和加入好友的方式与QQ极为类似，很容易上手，一旦你加入一个好友以后，就可以在她（他）的共享目录里找找有没有自己想要的好东东了。另外，你在Poco中设置的下载目录会自动成为Poco的共享目录，当然你也可以添加其它共享目录，还可以不共享任何目录。不过，我们不建议你这么做，没有共享精神就没有互联网的今天，更没有P2P的今天。

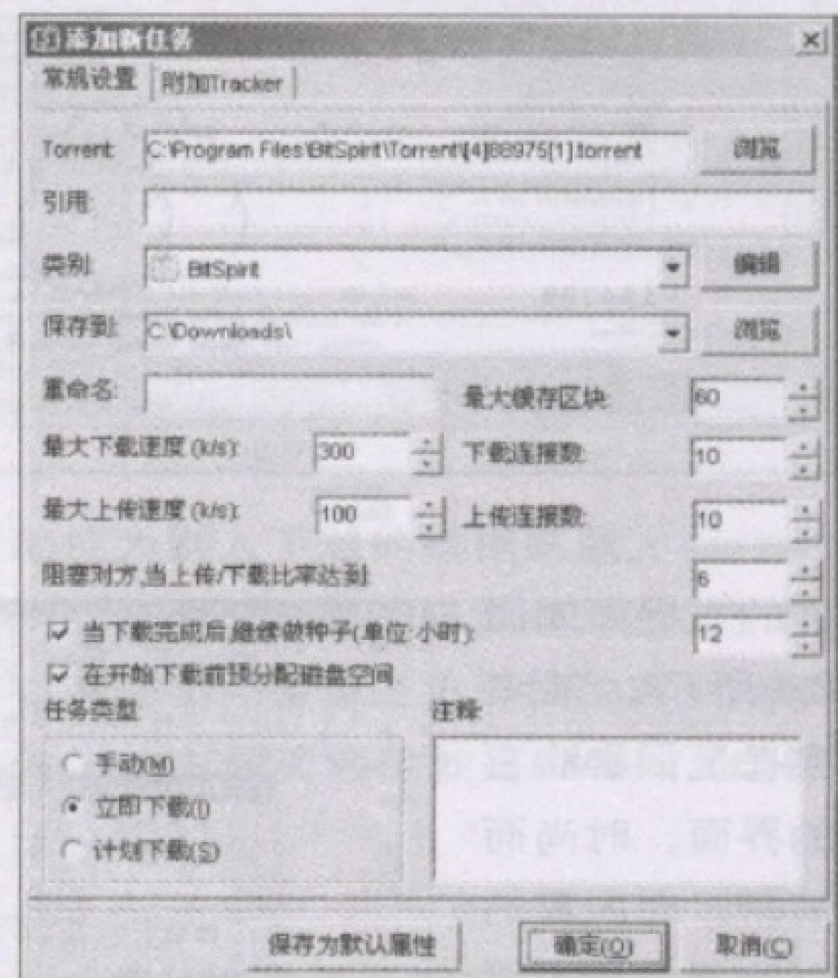
2.风靡一时的“变态”——BT


图28

BT有很多客户端，它的官方版本更像是一个IE插件，只有下载时才会跳出来，功能实在是很弱。我们今天要介绍一款国产的客户端——比特精灵。它的功能比官方版本强大很多，界面也很友好，由于和FlashGet十分相似，所以很容易上手。下载地址：http://www.lanspirit.com/bscn.htm（1.1.0版，1.6MB）。主界面如图28所示，初次运行可能是英文界面，在主菜单中选择“Language”→“简体中文”即可。它具备下载管理、资源站收藏、各种下载信息显示、成为种子的各种限制等功能。

实例：利用比特精灵下载《XX帝国Ⅲ》

由于BT不具备集中式的搜索功能，所以寻找资源还真得有点耐心。不过比较主流的东西，通常利用Google就可以找到，在Google的搜索栏中输入“XX帝国Ⅲ bt”，注意“bt”前要有空格（搜索其它BT资源也可采用类似方法），在搜索结果的第一个页面里就找到了我们想要的地址：http://btfans7.3322.org:8080/bt/torrents/88975.torrent。如果你的比特精灵已经启动，那么直接点击这个链接就会出现类似FlashGet的确认下载窗口（图29），选好保存路径就可以开始


图29

下载了。如果没有启动比特精灵也没关系，在该链接上点击右键，选择“用比特精灵下载”即可。

小提示：BT下载资源都是以Torrent文件格式提供的，这个文件本身很小，一般只有十几kB。通过它，BT的客户端软件才能找到并下载你真正需要的文件，所以你可以把Torrent文件理解成一种“快捷方式”。

其它P2P软件推荐：

eMule 0.30d：e族软件的代表，软件特点前面已经讲过了，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/4008.htm

网络资源丰富多彩，下载也永无极限。不要忘记共享是网络的唯一精神，下载则是网络的终极目的。只要我们不断探索，网络一定可以成为你最忠实的朋友和最博学的老师。

宽带的价格，窄带的速度？！

有关读者投诉上海有线通的调查报告

■本刊记者 iCat

2003年11月19日，杂志社收到上海市虹口区一位姓顾的读者的E-mail，这是一封求助信，顾先生告诉我们他是上海"有线通"用户，在最近半年的时间里，其连接速度奇慢，特别是在19:00～3:00的上网高峰期间，对各大网站的Ping值都在300以上或显示超时（Ping值越低越好，一般网络状况良好的情况下，Ping值会低于100），有线通官方测试网页的下载速度也只有15～30kB（有线通承诺的正常值应该在50kB以上）。

说到有线通，我们先简单介绍一下公司背景：上海有线网络有限公司成立于1998年底，2000年底该公司正式推出有线通宽带接入服务。强大的广告攻势、频繁的优惠活动和带宽上的优势（1M，一般ADSL是512k），使其用户数量剧增，这可能也正是导致有线通最近网速变慢的原因。该公司的上级主管单位——文广集团是上海最大的传媒集团，其下的多家电台、电视台、杂志、报纸、网站等构成了上海最主要的传媒体系。

由于有线通在上海，所以我们的调查工作是在太平洋电脑网、5351.net及许多上海网友的帮助下完成的。

顾先生说，他在这几个月里已经向有线通、上海消协和有关部门多次反映过问题，却始终没有得到解决。最后他只好向媒体求助。我们在PChome.net的论坛上也发现了很多相关的帖子，用户遍布杨浦、徐汇、虹口、卢湾和静安等区，看来这并不是一个偶然的问题，那么有线通是如何解释的呢？

记者以用户身份拨通了有线通总部的电话，但他们表示不受理投诉，有问题打服务热线就可以。热线服务人员称并没有收到过类似投诉，她们认为这是用户端的问题，请我在网速过慢时再拨打热线电话，说到时会有技术人员现场测速并解决问题。顾先生最初也是这么做的，技术人员检测后说他们这边没有问题，事情就被搁置了。

记者又以虹口区用户的身份打通了上海消协的电话，他们将投诉转至虹口区消协，但那里的同志告诉我们，想投诉就必须持个人证件和详细书面材料登门投诉。后来，我们从一位上海网友那里了解到，他就曾拿着材料去当地消协投诉，但调解未果。奇怪的是，当记者再次打通上海消协的电话时，另一位工作人员却告诉我不必找虹口区消协，直接投诉就可以。连内部工作人员的说法都不统一，记者真是有点糊涂了。

到2003年10月31日止，《消费者权益保护法》已经立法10年了。这10年来，它的积极作用我们有目共睹，但也存在问题，据记者以往的维权经验来看，主要是问题归属不清，当消协无法调解时，不知道应该移交到哪个职能部门处理。消费者常常在被推来推去的窘境中放弃了投诉的权力。

为了寻找负责此类问题的职能部门，记者拨通了北京市消协的电话，消协的工作人员对此似乎也拿不定主意，把电话转到了信息产业部电信用户投诉中心，那里的工作人员告诉我们，这种"质量问题"应该由国家质量监督检验检疫总局负责，在总局内部经过几次周转，最后被认定为"科技含量较高"的质量问题，所以应该找信息产业部科技质量司，但那里的同志又说这不属于"产品质量"，而属于"服务质量"，最后被转到电信管理局服务质量监督处。这里的工作人员表示，如果消协无法调解此事，他们可以出面与被投诉方谈，并会在"有必要"的情况下请相关技术人员对其进行检验，如果真的有问题，会予以处罚，并责令其采取相应措施。当记者寻问什么是"有必要"的情况时，对方解释为"被投诉方不能做出合理解释的情况"。

记者又电话采访了信息产业部新闻处的同志，他们的观点令记者颇为意外："国家相关的法律法规并不存在不健全的情况，只是任何一种法律法规的形成都有它的必然过程，就好像'非典'在出现之前谁都不可能知道怎么治疗它，必须有人患病去投医，医生才会去研究它并且找到治疗方法。法律法规也是如此，所以消费者发现问题就要去投诉去告，你们媒体也可以呼吁嘛，影响面大了自然就会有相应的法律法规出台。"无论这种理论是否正确，它倒是恰恰反映了我国法律及消费者维权的现状。但记者认为很多质量问题并不像"非典"那么不可预期，我们为什么一定要等问题出现才能开始想办法解决呢？

说回有线通的问题，2003年11月27日，PChome.net上登出他们采访有线通的结果：有线通正在对其网络进行全面优化，所以造成部分用户速度降低，升级将于2003年11月底完成。令记者疑惑的是，网络改造是很正常的事情，为什么一直没有官方通知，直到众多用户投诉后才在媒体上做出解释呢？而且既然会影响网速，用户也有权知道。我们联系上海网友得知，有线通早在2003年9月就有类似的解释，当时说是2003年10月底完工。

最后记者咨询了一位受理过类似案件的律师朋友，他认为这种问题最好还是先找消协进行调解，因为即便你想提起诉讼也必需经过这一步，不能解决再向有关部门反映。万不得已再打官司，因为这种官司不但耗费精力财力，而且一般的结果只是庭外和解。

截止2003年12月10日杂志截稿时，上海有线通的速度仍然没有明显改善，对顾先生而言，有线通免除了他的上网费用直至问题解决，但更多的消费者并没有得到补偿。通过对整个事件的调查，我们认为结果并不是最重要的，而整个事件所反映出的方方面面的问题才是最值得我们关注和思考的……

关于有线通的详细调查结果及后续报道，请继续关注太平洋电脑网（http://sh.pconline.com.cn/）。

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN
PConline.com.cn 太平洋电脑网
《大众软件》、太平洋电脑网 联合调查

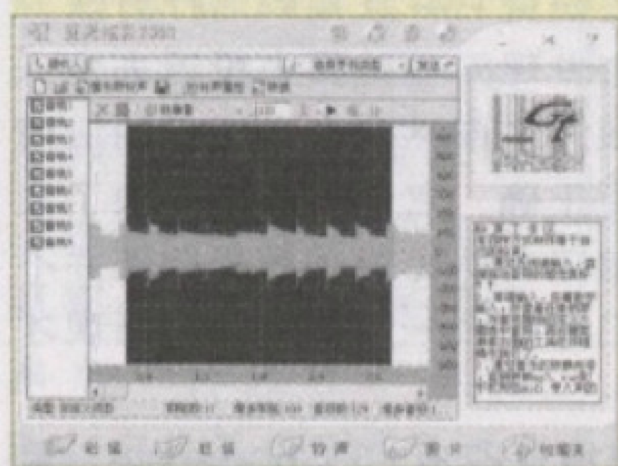
创作个性化的音色手机
——亘天炫彩2003

■北京 奶酪

现在手机上好玩的东西越来越多了，铃声也合弦了，图片也彩色了。但这些东西都只能从网上获得，价格也不便宜，能不能自己做呢？当然可以，只是这类软件并不多，大多还是国外的，而且都需要电脑能连接手机，要么用数据线，要么用红外线，总之用起来不方便。


图1

我们今天介绍的亘天炫彩2003就不同了，它不但可以制作出很炫的图片和铃声，而且只要你的电脑能联网就可以直接发送到你和朋友的手机上。费用嘛，也不算贵，5元／月。首先，用户需要进行注册以便开通其网络发送功能，北京亘天软件公司在其网站上也提供了一些SMS和MMS短信资源，发送价格也很便宜，虽然内容还不够丰富，但支持的手机类型还是相当全面的。

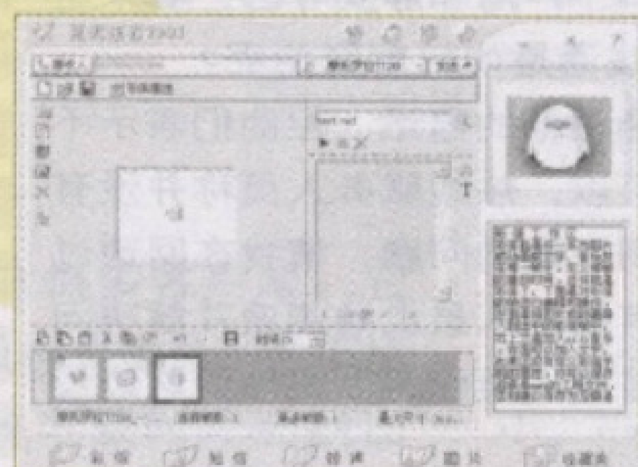

图2

软件安装完后，用户会直接进入“我的收藏夹”界面（图1），这可不是IE的收藏夹，而是软件自带的收藏夹。浏览界面则酷似资源管理器，只不过它所能管理的资源只有手机铃声、图片和短信罢了。左侧的目录树中不但包括本机内容，还有亘天的网上资源，但网上资源不能修改，据说因为是有版权的。

在“铃声”和“短语”（也就是短信）等标签的界面中，用户可以进行内容创作，不过在此之前，要选择好接收端的手机类型。短信创作就是直接输入文本，功能相对简单。铃声创作支持MP3或WAV文件的直接编辑并可转换为手机铃声格式（该软件还具备抓CD音轨的工具），不过带有人声或复杂配乐的音频转换后效果不会太好，建议用户使用现成的MIDI文件进行转换，我们发现一些较为复杂的MIDI在传送至手机后效果同样可能下降。对于不支持合弦或合弦效果不好的手机，用户可以使用“转单音”功能。这款软件的铃音长度最多为30秒，用户可在波形示意图中直接试听并截取片段（图2）。有创作能力的朋友也可以使用五线谱或简谱进行创作，而且书写和修改都很简单，只需点几下鼠标就能完成，即使不懂音乐的人瞎点点也能弄出点调来，很有成就感（图3）。


图3

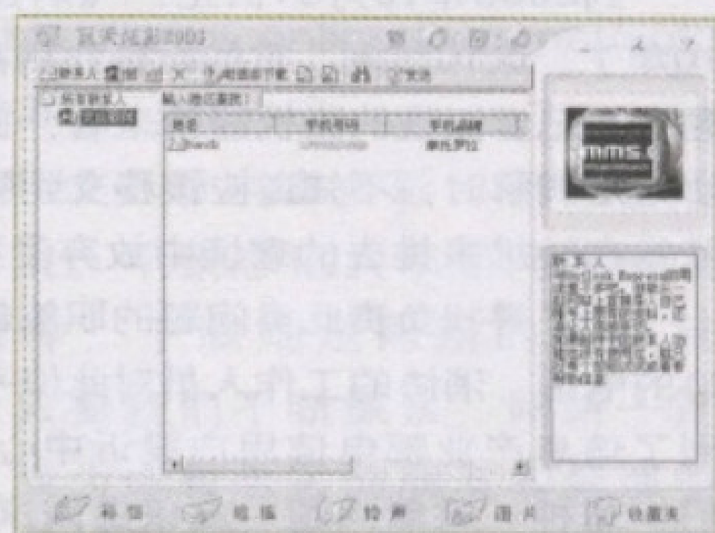

图4


图5

亘天炫彩2003的图片编辑功能非常强大，支持GIF、JPG、BMP以及自有的MIP、MIG等格式，支持锐化、柔化、浮雕等多种滤镜和图片特效（图4），甚至引入了“图层”的概念。设置好手机型号后，图片编辑区中会出现图片边框，其规格与选定手机屏幕大小相同，算得上是所见即所得了。不过软件应该提供锁定图片尺寸的功能，以免用户误改。

这款软件真正的精华在于其优秀的彩信编辑功能（图5），除了可以在彩信中添加其自有短信格式（MMP和MMS）及MIDI文件外，还能直接导入GIF动画文件，而且每一帧都可以编辑，更厉害的是它还可以把整个GIF文件当作一帧，制作一个由若干GIF文件组成的动画，不过这样很容易使彩信的容量过大。彩信中的每一帧都可以设置不同的播放时间，发送前，用户还可预览彩信的影音内容。

亘天炫彩2003为用户提供了电话簿及管理功能，在电话簿中可以创建组，每个号码都可设置手机型号（图6），发送时可直接调用。


图6

热门手机点评

1.索爱三杰

①T238主要面向学生用户，机身采用质朴的直板型银灰色设计，机身重79克，101×80、4096色STN屏幕，32和弦铃声试听效果非常不错。T238内置3款游戏：Deep Abyss、Five Stones（五子棋）和V-Rally2（赛车），可谓动静皆宜。该机可连接外置摄像头，内置18个可爱的图章，让用户享受到贴纸照的感觉。该摄像头采用30万像素的CMOS光学组件，性能一般，特别是在光线较暗时效果不能令人满意。总体来说，这是一款操作简便且娱乐性很强的入门机型，诱人的价格（1350元左右）将使其成为低端彩屏市场的宠儿。



图1

②冷霜白和天使灰的颜色搭配使T628散发着未来时尚的气息，102×43×17mm的体积及92.5克重量可谓身材匀称，其做工精细且手感很好，机身两侧的防滑凹槽既美观又实用。大屏幕几乎占据了机身1/2的面积，该屏幕为120×160的64k色TFT彩屏。索爱在T628上首次采用“无间距”方形按键，内置10万像素的CCD摄像头，加大了反光镜，更利于自拍。T628支持32和弦铃声，效果和T618比没有什么变化。T628除了支持蓝牙、红外、GPRS等连接方式外，还增加了与苹果电脑的同步功能。该机售价3480元左右。



图2

③Z608是索尼爱立信首款双屏折叠式机型，90×48×27mm的“三围”和106克的机重属于“丰腴形”，握感上佳。Z608首次引入可换外壳的设计，前面板和后面板都可独立更换。其内屏分辨率为128×160，64k色TFD屏幕，支持32和弦铃声，音量较大。它支持Java和Mophun平台，可轻松下载自己喜欢的游戏。Z608所采用的摄像头及所支持的连接方式与T628不谋而合，该机售价也是3480元左右。



图3

2.多普达696

多普达696是一款基于Pocket PC 2003的智能手机，它采用Intel Xscale PXA 263的CPU，时钟频率高达400MHz。该手机支持三频网络和GPRS Class 10的高速连接方式，屏幕分辨率高达240×320，64k色半透射式TFT屏幕，自带128MB RAM和64MB FlashROM，内置30万像素摄像头，支持CF、SD和MMC扩展卡，支持蓝牙和802.11b等多种连接方式。预计售价在7000元以上。



图4



新款手机速递

绝代双骄——西门子两款Xelibri系列手机

西门子的Xelibri系列素以“搞怪能手”著称，其设计无不怪异，也因此吸引了不少喜欢标新立异的玩家。前不久，西门子在国外同期推出了Xelibri5（图5）和Xelibri 7（图6），它们各有特色，5号机有设计独特的挂链，7号机则可以当作夹子别在身上。



图5



图6

手机业界动态

1.彩信推出已一年有余，但使用者寥寥无几，其中价格是致命因素。2003年12月5日起至2004年3月31日，彩信价格将降至5角/条。我们相信中国移动在优惠期结束后还会坚持这个价位，且很可能推出更多的优惠，以促进彩信的普及。

2.2004年，北京通信公司将把小灵通与其他手机的短信互通以及全面进入地铁、城铁的工作纳入工作重点。据悉，2004年3月底，将实现全国范围内的小灵通与手机短信互通业务。

3.CDMA手机再探价格底线，2003年12月5日起，重庆联通的两款199元超低价CDMA手机上市。它们分别是海信C289和中兴C133。

手机游戏下载排行榜（2003.12.31）

1.五子棋	4.手机接龙	7.迷宫
2.黑白棋	5.接龙	8.弹珠游戏
3.大话王	6.IQ方块	9.篮球

本排行榜由中国移动提供。

插图 宋洋

编者按： 2004年应用心得栏目将继续“硬件高手”征文活动，具体活动内容请参看本页左下的活动启示，希望读者朋友们踊跃参加。另：2003年“硬件高手”征文活动的获奖名单将在下期杂志中公布。

本期推荐文章：

■《USB手机充电器DIY》

并不复杂的动手制作，可以解决实际问题，大家都去试试吧！

■《让Google进驻任务栏》

Google的使用普及率是不消说的了，进驻任务栏后会给使用带来更大的方便。

应用心得



USB手机充电器DIY

■北京 阿水仔

话说有一天外出丢了手机充电器……难道是潜意识中嫌它太重和麻烦？在USB开始普及时我就有一个想法，USB设备的供电系统应当是一个相当稳定的“直流电源”，唯一的问题是这个电源的电压是固定的，不过如果是用来充电……对电压值范围的要求应当不会太高，因此决定DIY一个自己的USB充电器，插在电脑上就能用，而且要小巧易携带（如图1，注：*座充充电器还有一个座机装置，此方法更适合于旅充*）。

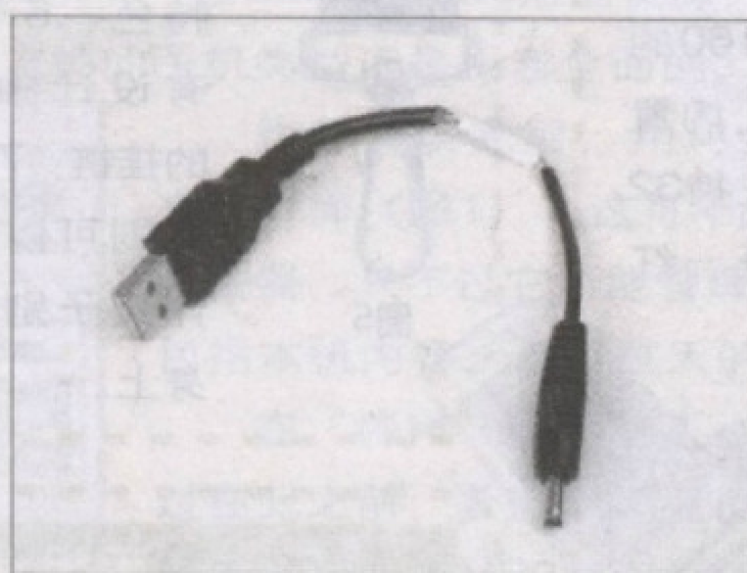


图1

有了想法以后实现起来相当简单，工具使用普通的剪刀即可（如有专业的剥线工具当然更好），材料方面仅需要一条USB线和一个适合你手机的电源插入接口。USB线比较好找，市场上随便能买到的USB延长线就行；如果家里有废弃的带USB线的设备，也可拿来用（因为USB接口一般都不会坏）。手机电源插入接口并不需要使用原装充电器的接口，只要到一般的手机配件小店购买非原装充电器就好了，因为充电器的质量一般不会体现在接口上，最关键的是：合理节省银子。

将USB线插在电脑一端的接口带部分线剪下（初次制作怕出错可留线长一些，熟练后就可留得短些，后面的电源线处理原则也是这样），剪去外面的部分绝缘胶皮，会看到其中有4根线：红、白（有时是黄）、绿（有时是蓝）、黑（有时是深棕）。其中红与白为正极及接地电源线，绿和黑是数据线，数据线我们不需要，因此将露出来的全部剪掉，之后再去除红、白二线的绝缘胶皮，露出铜线。将充电器接口一端的接口带部分线剪下，如USB线一般来处理，只是这时黑绝缘皮下只有红、白两种颜色的线，同样剥去胶皮、露出铜线（如图2）。

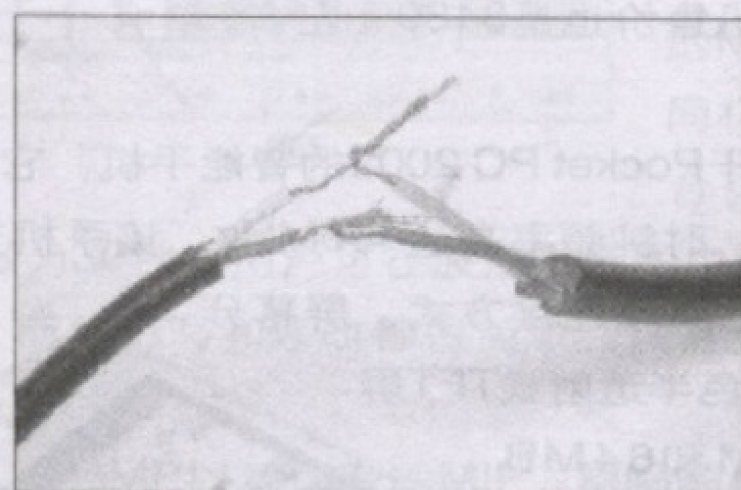


图2

上述两个步骤一定要心细，以防将来出现断路或短路的情况。之后的工作就相当简单了，将两头红线剥出来的铜芯相连接，白线和白线相接（连接时直接手动绞在一起再用胶布处理即可，但若求完美也可使用电烙铁和焊锡）。用电气胶布分别将连接处包裹，切勿让红、白短路！之后就是美观方面的工作了，看你对接头处如何包装了……反正我用的还是胶布。将USB一端连在电脑上，将电源输入线连接你的手机，一般来说只要制作细心就可显示“正在充电”等字样了。

注意： 一般来说，电池是有充电电压范围的，太高，可能会损坏电池；太低，则不能达到完全充满的效果。因此DIY之前请仔细阅读你手机电池上的说明。笔者用自制的USB充电线使用旅充（又叫直充）方式对标注为充电电压3.6V、限制最高充电电压4.2V的电池充电，并且是开机状态，多次使用没有出现任何不正常的情况。

2004年“硬件高手”征文活动

为了进一步活跃栏目气氛，提高栏目稿件的整体水平，在2004年度，应用心得栏目将继续开展“硬件高手”征文活动。

活动采用“季度评奖，年度评大奖”的方式，每个季度评出三篇季度优秀文章，奖品是时价200元左右的硬件产品，年底再评出年度优秀文章三至五篇，最优秀文章奖品是价值1000元左右的硬件产品，希望广大读者踊跃参加。

丽台TV2000XP电视卡的新用途——磁带、CD转录机

■北京 王晓鹏

近日，一个朋友急需将一批英语学习磁带转录为CD光盘，如果到街面店铺转录则收费不菲，得知我的电脑外围设备比较丰富，问我能否转录。我想了想，这也不是什么复杂的事，就接下了。

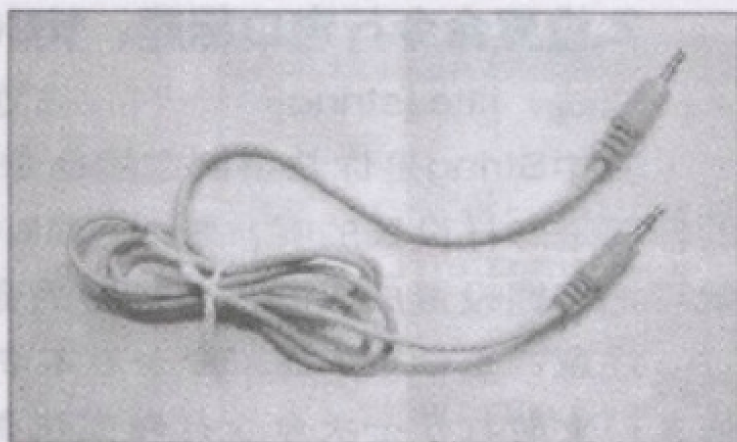


图1

在我的印象中，Windows 98/Me系统自带的"录音机"软件一次只能录音60秒。现在新装了Windows XP系统，想当然地认为新系统不应该再有60秒的限制了。谁知到家打开电脑一看，Windows XP系统依然一次只能录音60秒，没任何改进！还得去找其他录音软件来，真是麻烦。

正当准备翻箱倒柜找录音软件时，忽然想到了在我的机器里装的、每天都在为我服务的丽台TV2000XP电视卡，拥有收视、录像、遥控、时光平移等功能，尤其是还有FM调频立体声收音/录音功能。既然这块电视卡可录像录音，并且还支持外部输入，那能不能与普通磁带放音机相衔接并实现长时间录音呢？实际上，这款电视卡不论是在"电视"模式下还是在"FM收音模式"下，音频信号都是从电视卡后的"音频输出"端口通过一根如图1所示的双声道音频信号线接到主板声卡的"线路输入"端口，来实现声音信号传递的。因此，如果把电视卡的音频输出改接到磁带放音机输出上，不就实现磁带节目的录入了吗？想到这我立即开启电视卡，并切换到FM收音方式，如图2所示，这时音箱中传出的是清晰的有线调频广播节目。点击"设置"按钮，进入图3所示的画面。"声音输入"下拉选项有10余种选择，选择"线路输入"方式，"音效文件格式"选为"MP3"，最后点"对勾"确定后转入图2画面。将图1的信号线与磁带放音机相接，播放磁带，这时虽然电视卡处于"FM收音模式"，但音箱里发出的却是磁带的声音内容。再点击图2的右侧圆按钮，就可开始不限时地录音了。



图2

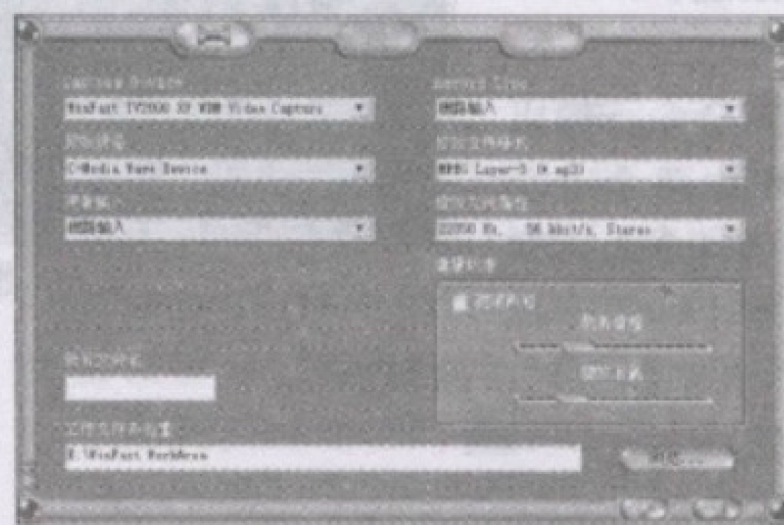


图3

通过这种方式转录的磁带也是双声道立体声的。将录好的MP3格式文件用Nero软件按CD文件格式刻录在光盘上，转录就大功告成了。

DirectX版本也能"偷梁换柱"

■安徽 松涛

一日，从朋友那兴冲冲地拿来一款很早就想玩的老游戏，可在安装时游戏出现中断并给出数行英文提示，大意可能是说该游戏只能在DirectX 7.0版本下正常运行，请调整DirectX的相应版本。倒！我的Windows XP下的DirectX 8.1版本竟然不能兼容低版本的DirectX 7.0！大家知道由于DirectX的特殊性，安装低版本的DirectX需要先卸载高版本的DirectX，但卸载DirectX（可使用"DirectX卸载专家"）非常麻烦且将高版本的DirectX卸载后肯定会造成其他需要高版本支持的游戏和视频编辑制作工具无法正常运行。尽管我有N个不情愿，可为了装那东东（那款游戏），还是准备穷折腾一下。正巧，一个朋友推荐我使用一款叫做"DirectX版本助手"的免费软件，它可通过自动修改注册表中的对应键值任意更改DirectX的版本信息，使用户可在保留原高版本DirectX的同时任意安装自己需要的低版本DirectX，非常方便（如图1）。

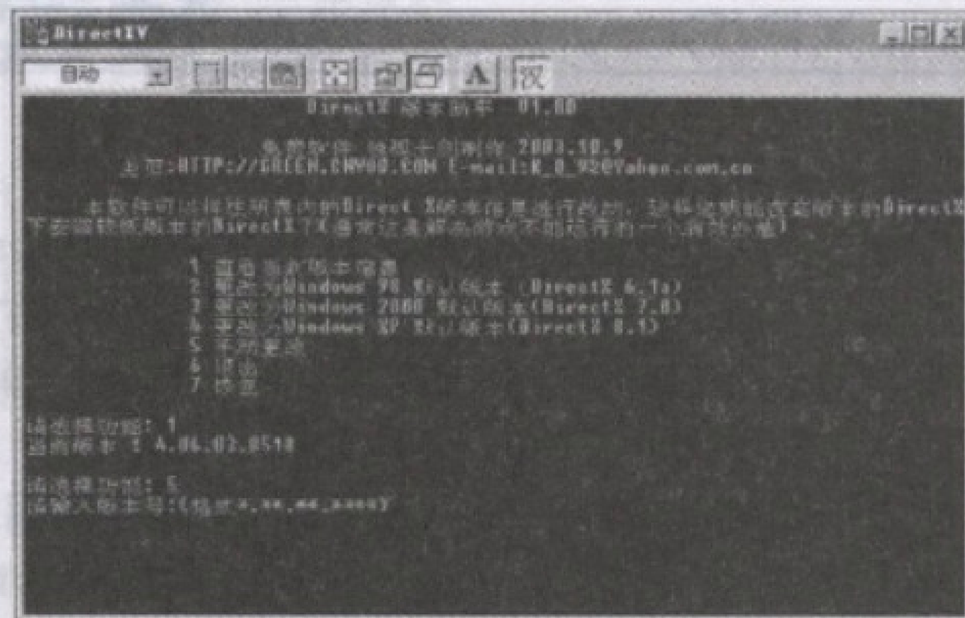


图1

说干就干，在http://www.newhua.com/soft/20928.htm处将体积只有41kB的"DirectX版本助手"下载下来并在DOS下执行DirectXV.exe程序，用户可看到软件给出了以下功能：

1.查看DirectX当前版本信息；

2.更改为Windows 98默认DirectX 6.1a版本；

3.更改为Windows 2000默认DirectX 7.0版本；

4.更改为Windows XP默认DirectX 8.1版本；

5.手工更改；

6.退出；

7.恢复。

由于需要在DirectX 8.1版本基础上安装DirectX 7.0版本，于是我在提示符下选择"3"并回车，然后退出程序，安装DirectX 7.0版本，最后安装那款游戏，一切顺利。

小提示1： 如果用户在执行一些游戏或视频编辑制作工具时需要调用DirectX 8.1版本，则可重新执行"DirectX版本助手"并在DOS提示符下选择"4"然后回车即可。也就是说，用户可非常方便地在高低版本的DirectX中切换。

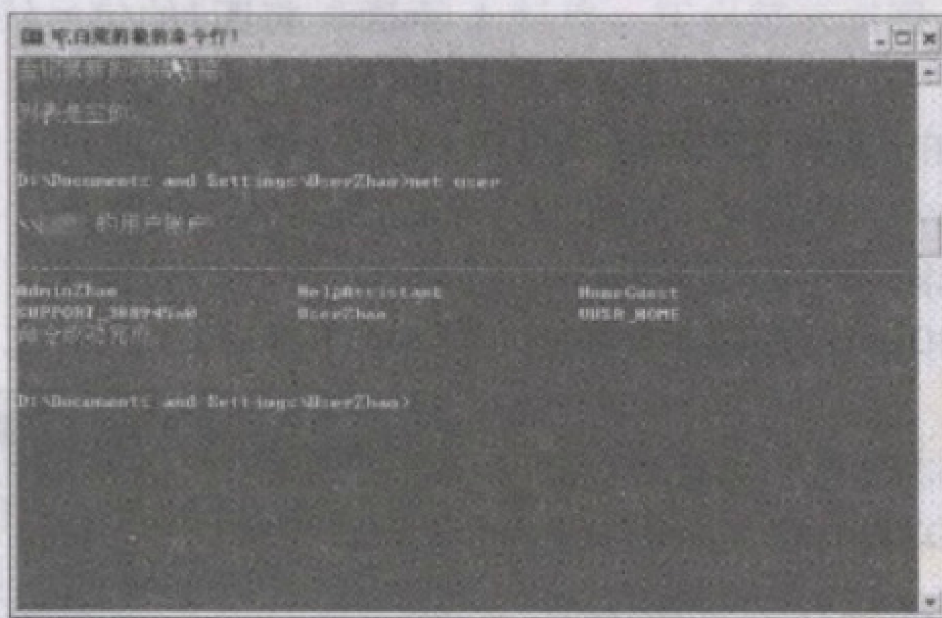
小提示2： 上述安装，DirectX 7.0版本不能省略，因为本软件只是更改注册表中记录的DirectX版本信息，而不是真正的版本内容的更改。

命令行也玩Cool

■北京 吃白菜的狼

现在大多数使用Windows XP的用户已很少接触它的命令行模式了。但在很多方面，命令行还是比图形界面的操作方便许多，因此很多专业人员还是在使用着命令行模式。Windows 2000/XP的命令行和Windows 9X的窗口DOS模式几乎一个样子，都是黑底白字，看久了真的会让人感到厌烦。来点新鲜的怎么样？看看我的命令行（如图1，注意标题栏和颜色），漂亮吧？

其实达到这个效果非常简单，但你必须先了解命令行中的两个命令（只有Windows 2000/XP及以后的32位系统才有这两个命令）。


图1

1.设置前景和背景颜色：color

语法：color [attr]

其中Attr的意义是指定命令行输出的颜色属性。颜色属性是由两个十六进制的数字指定的，其中第1个为背景颜色，第2个为前景颜色（即字体颜色）。以下为颜色与十六进制数字对应的列表：

0＝黑色　8＝灰色
1＝蓝色　9＝淡蓝色
2＝绿色　A＝淡绿色
3＝湖蓝色　B＝淡浅绿色
4＝红色　C＝淡红色
5＝紫色　D＝淡紫色
6＝黄色　E＝淡黄色
7＝白色　F＝亮白色

如果你的Attr参数是空的（也就是说直接输入了Color而没有在后面输入其他内容），那么命令行的颜色就会恢复成你这次打开命令行时的颜色（默认为黑底白字）。例如图片中的颜色是怎样设置的呢？输入“color 9E”（不包含引号，下同）就可达到那种效果了（浅蓝底色浅黄色文字）。

注意：*如果你把背景色和前景色设置成同一颜色的话，命令将不会执行！*

2.设置命令行窗口标题：title

语法：title [string]

其中String是你希望制定的命令行窗口标题。例如图片中的标题是怎样设置的呢？输入“title 吃白菜的狼的命令行！”就可把标题设置成“吃白菜的狼的命令行！”了。

注意：*本命令不能以命令后不带参数的方法将命令行标题恢复！重新打开一次命令行即可恢复。*

你已学会了如何使用上述两个命令，但你发现，使用两个命令后只能应用于这一次，下一次再打开命令行时，颜色和标题又恢复了原来的样子。怎样才能让我们的设置保持不变呢？从命令Color的帮助文件中我们知道，在每次开启命令行窗口以及使用Color不带参数命令恢复原来颜色时，系统都会调用注册表中的DefaultColor值。通过对注册表的搜索，我们发现，注册表中有两个DefaultColor值：HKCU\Software\Microsoft\Command Processor\DefaultColor和HKLM\Software\Microsoft\Command Processor\DefaultColor。经过测试，我发现只有第1个起作用。那么怎样设置呢？拿我的命令行来说，修改成9E即可。现在再打开命令行看看，怎么样，颜色是不是改变了？我们下面来修改标题。

我没有在注册表中找到相关键值，但我发现了一个有趣的键值：HKLM\Software\Microsoft\Command Processor\AutoRun。从字面上的意思来看，就是自动运行，如果我们把它的值修改成修改标题的命令Title不就可达到修改命令行标题的效果了吗？还拿我的命令行来说，应该修改成“title 吃白菜的狼的命令行！”。这样每次你打开命令行时，系统将自动执行你所指定的这个命令。顺便说一句，你也可在这个后面加入其他命令，中间用一个空格、一个“&”、一个空格连接。

好了，现在我们的命令行就设置好了，“开始”→“运行”后输入“cmd”看看效果怎么样？

管好Windows XP/Server 2003的预读取文件

■辽宁 乔珊

在Windows XP/Server 2003中，微软为了提高系统的性能，加快系统的启动和文件读取的速度，增加了预读取功能。微软的本意是好的，但预读取其实是一把双刃剑，用不好不但于事无补，时间一长，还会生成大量的预读取文件，占用宝贵的硬盘空间，导致系统搜索花费的时间更长，加重系统搜索的负担，使系统运行的速度变慢。因此，只有管好、用好这些预读取文件，才能始终保持系统性能最佳化，让系统跑得更快、更顺畅。

一、预读取文件在哪里

打开资源管理器，定位到“X:\Windows\Prefetch”文件夹（X是安装Windows XP/Server 2003操作系统所在分区的盘符），这就是Windows XP/Server 2003预读取所在的文件夹。在Prefetch文件夹中有许多以PF为扩展名的文件，这就是系统生成的预读取文件，如图1所示。

二、打造适合自己的预读取方式

默认情况下，Windows XP/Server 2003只预读取Windows的系统文件。对于电脑配置不高的朋友可能想取消预读取功能，而对于电脑配置较高的朋友可能想多预读取一些文件，那么怎样才能打造一个适合自己的预读取方式呢？

其实，Windows XP/Server 2003允许我们改变预读取方式，自己改动设置预读取的对象。方法是：点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入“Regedit”，打开注册表编辑

器，依次展开HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\PrefetchParameters分支，找到右侧窗口中的"EnablePrefetcher"，就是该键值控制着Windows XP/Server 2003的预读取方式。在"EnablePrefetcher"上双击，打开"DWORD"值编辑窗口，通过改变"数值数据"的值来对Windows XP/Server 2003进行预读设置。

以下是各数值数据所对应的预读方式。

0：取消预读取功能；

1：系统将只预读取应用程序；

2：系统将只预读取Windows系统文件，此为Windows XP/Server 2003的默认设置；

3：系统将预读取Windows系统文件和应用程序。

好了，现在可根据你的计算机配置，来定义适合自己的预读取方式。

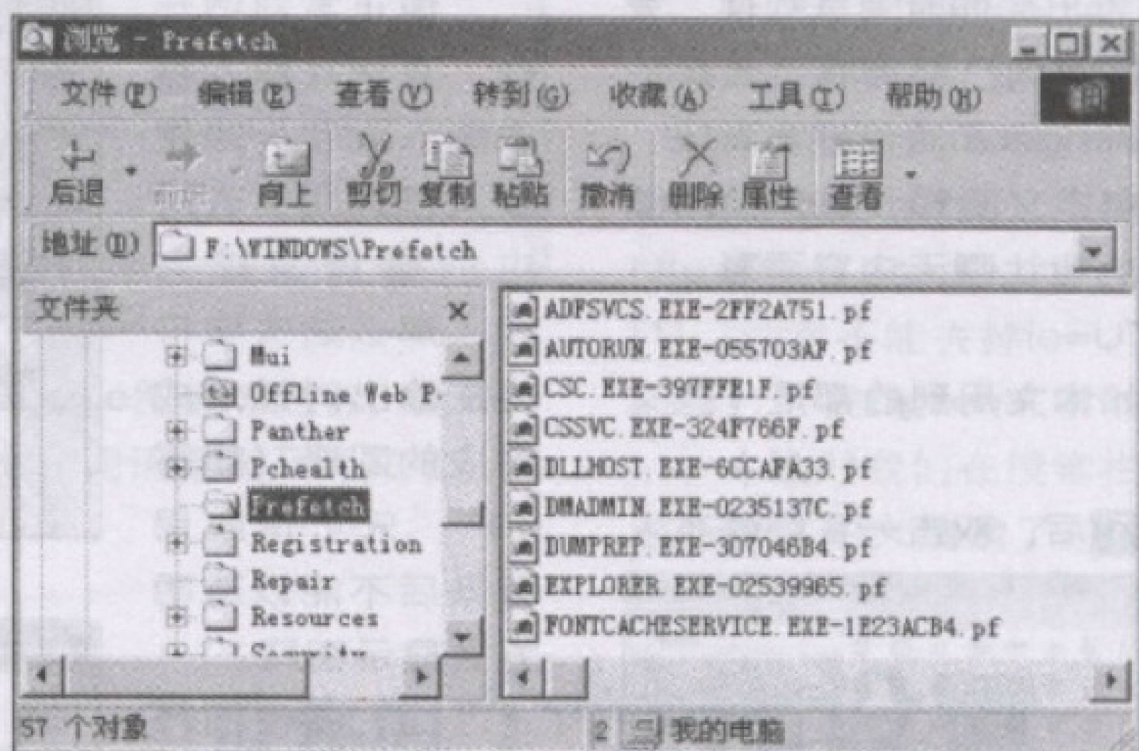


图1

三、定期清理预读取文件

如果你开启了预读取功能的话，时间一长，在Prefetch文件夹中将会出现许多预读取文件，特别是会出现一些死连接文件，加重系统搜索的负担，降低系统性能，使系统运行的速度变慢。因此，要养成定期清理预读取文件的好习惯。

如果你是个勤快人，可隔一段时间，手动删除Prefetch文件夹中的全部文件。

如果你是一个懒人，不妨利用计划任务让系统每隔一段时间自动删除预读取文件。

第1步。在系统所在分区的根目录下新建一个批处理文件，如我们在D盘新建一个名为DelPre.bat的文件，然后用记事本打开它，录入以下内容：

del %SystemRoot%\Prefetch*.* /q /f

"/q"参数是删除时不要求确认，"/f"参数是强制删除只读文件。

第2步。依次点击"开始"→"设置"→"控制面板"，双击控制面板中的"任务计划"，弹出任务计划窗口，双击此窗口中的"添加任务计划"按钮，然后按照向导提示，将DelPre.bat文件添加到计划任务中去，并将运行时间根据实际需要设置为"每月"、"每天"或"登录时"等。

至此，一切OK。

在Windows XP中快速隐藏控制面板项目

■上海 王光临

控制面板可谓是系统的设置中心，系统的大部分功能都能在那里得到控制。为了避免别人乱改你的系统设置，我们常采用隐藏控制面板项目的办法。比如，为了防止别人乱删程序，可隐藏"添加删除程序"项。在Windows 98里隐藏系统面板项目是件非常麻烦的事，一般需要我们去修改注册表，甚至动用其他辅助程序。不过，对于目前流行的Windows XP系统，隐藏控制面板的项目就简单多了。利用Windows XP自带的组策略工具，我们可轻而易举地完成这项工作。

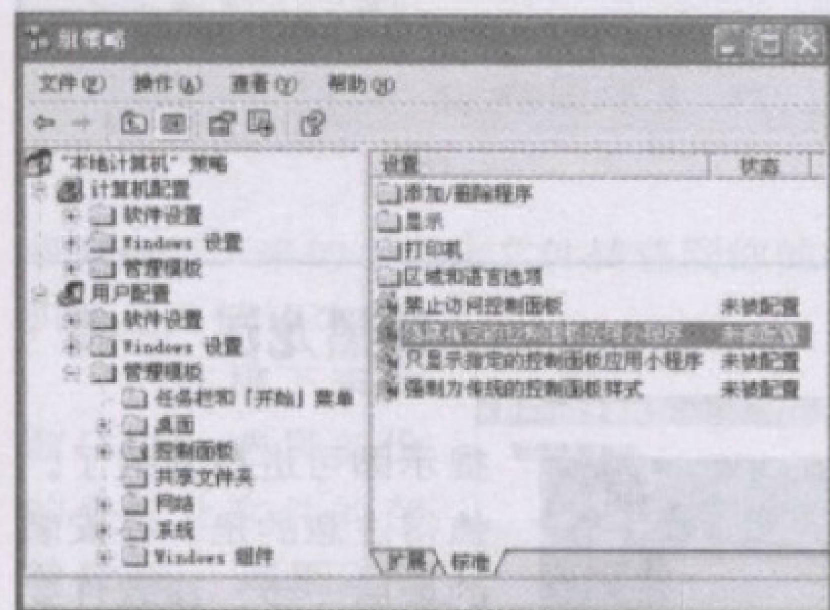


图1

在Windows XP中，首先确定你以管理员的身份登录了，然后用鼠标单击开始菜单的运行选项，在运行对话框里输入"gpedit.msc"并回车，此时就会打开组策略控制窗口。然后单击展开左边树形目录下的"用户配置"分支，再单击展开其下面的"管理模板"分支，在这个目录中可看到一个名为"控制面板"的分支，选中它后在右边的设置列表中我们可看到多个关于控制面板的设置选项（如图1）。如果你想把控制面板全部隐藏起来，那么就可用鼠标右键单击"禁止访问控制面板"选项，单击弹出菜单中的"属性"选项，然后在设置中单击"已启用"选项并确定就行了。如果仅仅想隐藏控制面板中的几个项目，那么可用鼠标右键单击"隐藏指定的控制面板应用小程序"，再单击"属性"打开属性设置窗口（如图2），单击打开"已启用选项"，此时窗口中的"显示"按钮就会呈可选状态，单击这个按钮，在弹出的"显示内容"窗口中单击"添加"按钮，然后在弹出的"添加项目"窗口里输入要隐藏的控制面板项目的名称，比如要隐藏系统选项就输入"系统"，然后单击确定就可以了（如图3）。我们可用此方法添加多个项目。不过，如果你要隐藏控制面板中的大部分项目的话，可使用"只显示指定的控制面板应用小程序"选项，它和"隐藏指定的控制面板应用小程序"的功能恰好相反，你添加的项目会在控制面板中显示，而没有添加的则会被隐藏起来，这样会更加方便些。

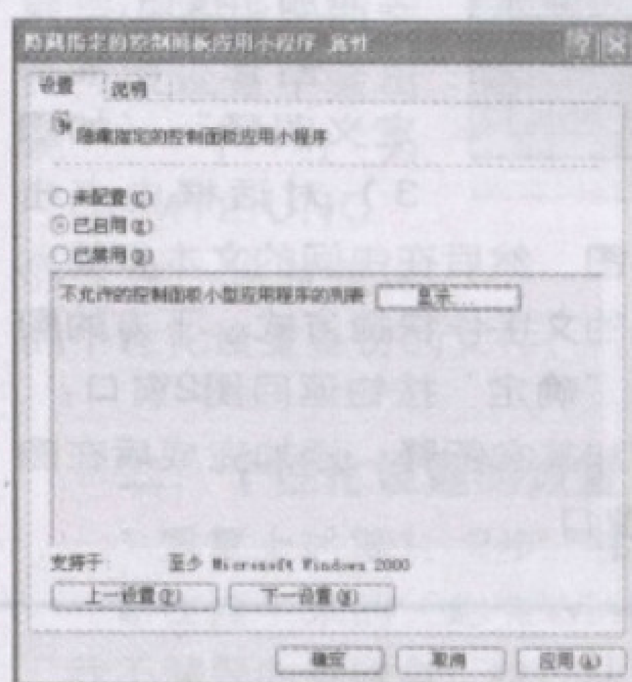


图2

设置完毕后，不用重新启动电脑就可实现这些设置了。是不是很方便呢？如果你正在为修改注册表隐藏控制面板的项目而烦恼，不妨试试这个快捷的方法。

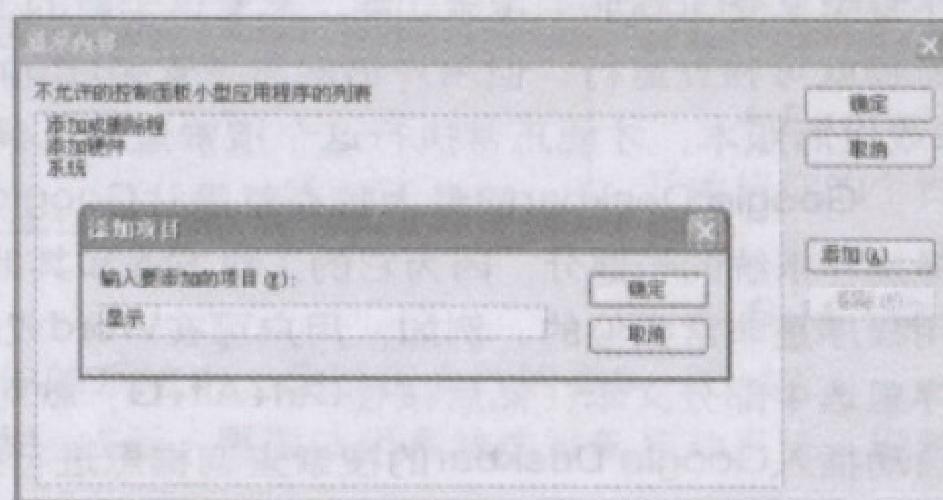


图3

试办公备



和MSN Messenger玩图释游戏

■福建 天草

MSN Messenger是微软公司推出的即时消息软件，凭借该软件自身的优秀性能，目前在国内已经拥有了大量的用户群。笔者也经常用MSN Messenger和其他好友聊侃，特别是在新版本中已经允许用户自定义图释，在未使用插件的情况下，我们足可以用这个功能让聊天内容添彩。

一、玩图释游戏具体步骤

1.首先准备好素材，如本文用到的都是一些文字图素材；

2.登录MSN Messenger后，双击一在线联系人打开一对话窗口，点击"字体"旁边的图释按钮，弹出如图1所示的图释列表，我们并不关心软件已经提供的图释，

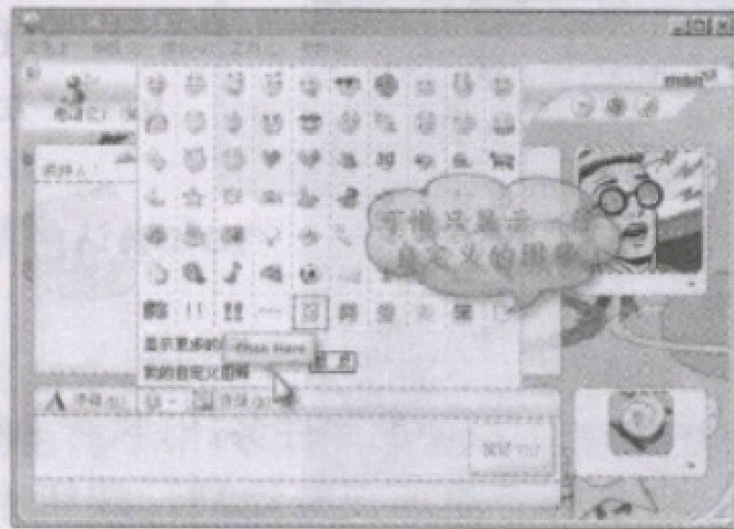


图1

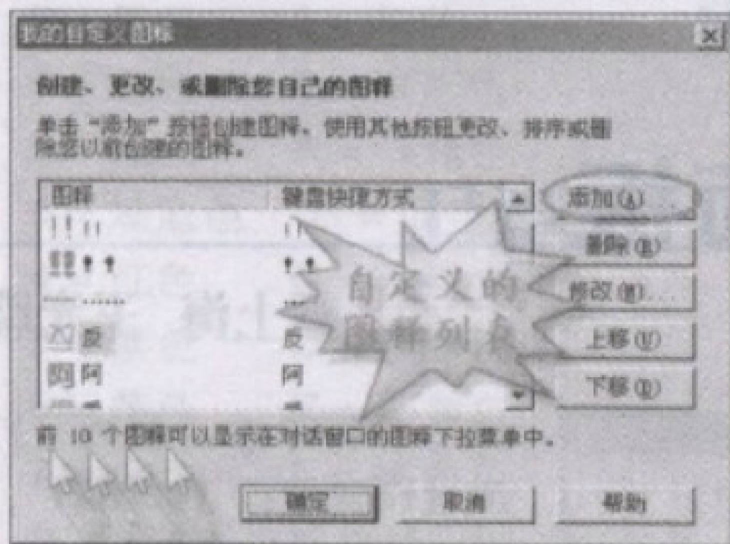


图2

点击下方的"我的自定义图释..."文字按钮；

3.在新弹出的自定义图释管理窗口（如图2）中点击"添加"按钮；

4.在"添加自定义图释"（如图3）对话框中点击"查找图片"载入一个文字图，然后在中间的文本框输入键盘快捷方式，我们以图中的文字作快捷方式，下方的图释名称文本框可不填，点击"确定"按钮返回图2窗口；

5.重复3和4步骤继续添加其它图释，添加完成后在图2中点击"确定"关闭管理窗口。

像正常对话一样，直接在输入框中输入文字，如果输入框的文字有对应的键盘快捷方式，那么这些字符将在输出时显示成对应的图释（如图4），只可惜应用背景后不能以透明方式显示图释。

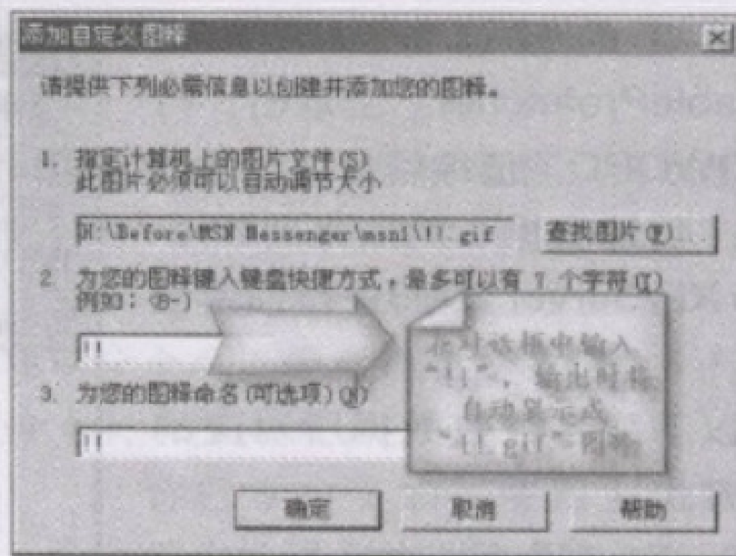


图3

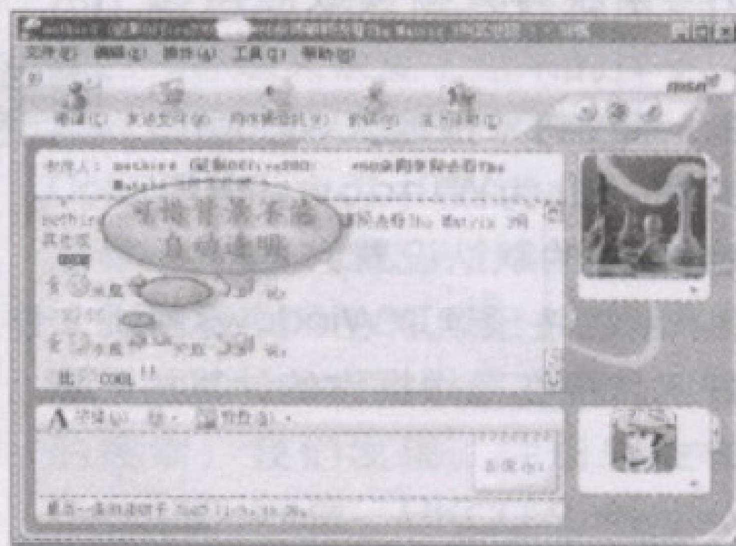


图4

二、备份图释设置信息

笔者经常在网吧等公共场所上网，每次登录MSN Messenger后，就手工设置自定义图释，渐渐地觉得这种方法很繁琐，于是心想：何不备份MSN Messenger图释的信息。于是打开注册表狂搜一阵，毫无结果后觉得它应该保存在文件中。

经测试，MSN Messenger是保存在"C:\Documents and Settings\ABC\Application Data\Microsoft\MSN Messenger"（假设C盘是系统盘符，ABC是当前用户名），在此文件夹中有一个以一连串数字命令的文件夹，出于加密考虑，它是对应不同帐号，如3904336568就是对应笔者的wengbf@msn.com帐号，文件夹里面的文件就是保存自定义图释等设置信息的。

照理说，我们只需将这些文件备份起来，在新机器上恢复这些文件即可使用自定义的图释，但实际上，这种备份恢复的方法经常不管用，不知是软件的原因，还是本身就设计成这样！如果有哪位大虾知道原因，还望指教！

让Google进驻任务栏

■黑龙江 一鸣

最近互联网搜索巨擘Google推出了一款免费软件——Google Deskbar（下载地址为http://toolbar.google.com/deskbar/index.html），它能使用户在不打开浏览器窗口的情况下继续享受Google的搜索功能。尽管这个新的工具不依赖于浏览器就可独立运行，但用户仍然需要安装Internet Explorer 5.5或以后版本，才能正常执行这个搜索查询工具。

Google Deskbar的最大特点就是让Google搜索看起来更像操作系统的一部分，因为它的工作方式和其他的Windows应用程序是非常类似的，例如，用户可在Word或Excel等应用程序里选中部分文本，然后按住Ctrl+Alt+G，就可将选中的文本自动插入Google Deskbar的搜索查询框里进行搜索。

下载完成后，我们只要双击DeskbarSetup.exe文件后按照提示即可进行安装了。值得注意的是，在安装的最后一步，该软件要求把"任务栏"下的"工具栏"中的"Google Deskbar"选中才能安装成功。安装成功后，在我们的任务栏上就出现了一个"搜索栏"（如图1），只要我们在这里输入想要进行搜索的关键字就可

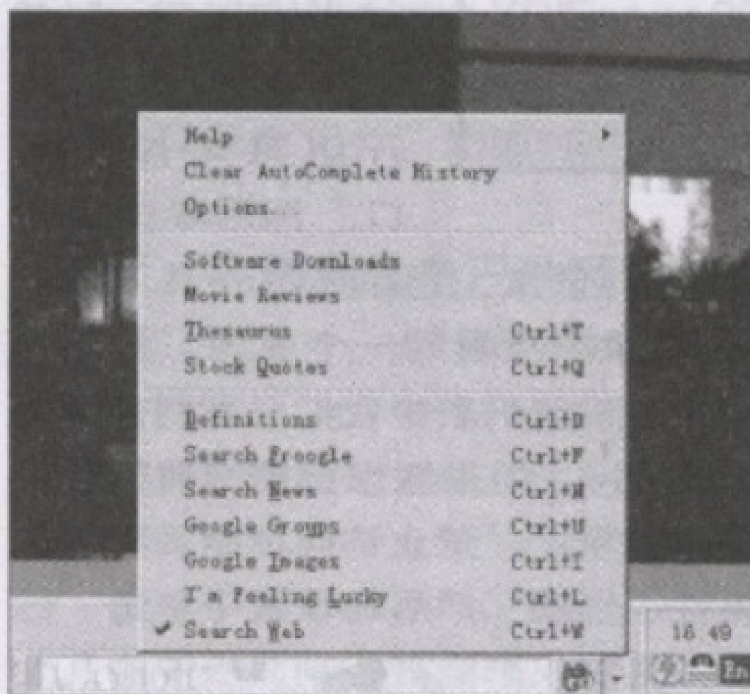


图1

进行搜索了。搜索结果会与一个微型阅读器一起弹出，用户可在微型阅读器中进入相关站点或打开浏览器进入（如图2所示）。另外该工具除了Google的主要搜索功能外，还提供了Google新闻、Google图像等内容。此外，还有选项可找到股票报价、电影评论和词语定义及同义字。用户也可自己定制站点进行搜索。



图2

默认情况下，Google Deskbar搜索的是英文网址，我们可用如下方法将其设置为中文网址。

1.在Google Deskbar的搜索栏上点击倒三角后，在出现的菜单中选择Options菜单。

2.在出现的Google Deskbar Settings窗体中选择Customized Searches后,点击“Add...”按钮。

3.在出现的Custom Search Description对话框中的“Name for deskbar menu:”下输入“简体中文搜索”，在URL下输入http://www.google.com/search?lr=lang_zh-CN&ie=UTF-8&q={1}［注意不能去掉ie=UTF-8，否则搜索的是乱码（UTF-8编码）］，在Optional Shortcut下输入G后，单击“OK”按钮。

4.这时我们在搜索栏中输入关键字后，直接按Ctrl+G就能进行简体中文搜索了。

备份你的个性化设置

■辽宁 乔珊

很多用户可能都有过这样的心痛经历：使用Windows XP一段时间后，经过相当长一段时间的设置和优化后形成了一套颇具个性化特色的操作系统，用起来也得心应手。但突然有一天，系统无论如何也启动不起来了，重装系统后所有的个性化设置也灰飞烟灭了，不得不重新设置。有没有办法将辛苦得来的个性化设置备份下来呢？经过一段时间的摸索，终得实现。

一、个性化设置的备份

1.找出可能被你尘封的Windows XP安装光盘，插入光驱，定位到X:\Support\Tools，在Tools文件夹中有一个Fastwiz.exe文件，双击执行该文件。

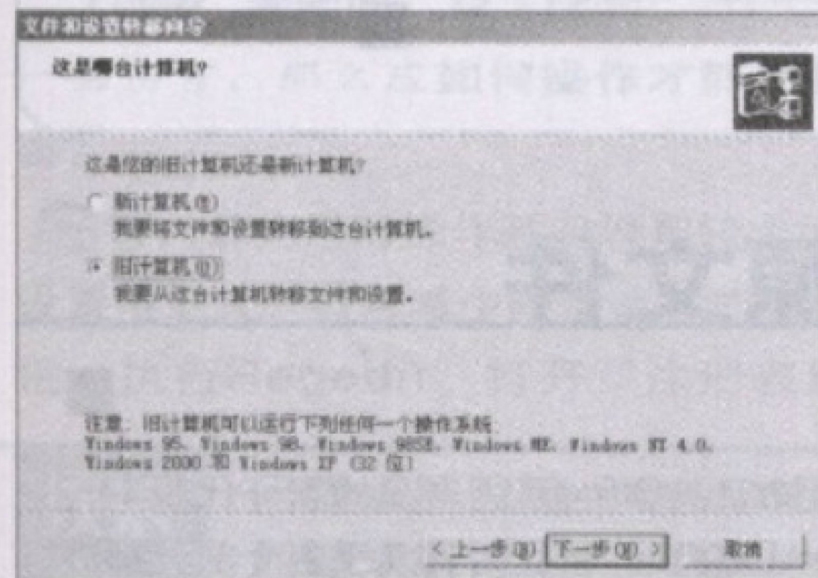


图1

2.在弹出的“文件和设置转移向导”窗口中点击“下一步”，接着弹出一个如图1所示的窗口，这是关键性的一步。如果你现在要备份你的个性化设置，就将“旧计算机”单选按钮选中，如果要将你备份下来的个性化文件转移到你的电脑中，就将“新计算机”单选按钮选中。

3.在接下来的窗口中，选择备份的个性化文件的存储位置。如图2所示，共有4个选项：直接电缆——将个性化设置文件存放到另外一台电脑中；家庭或小型办公网络——将个性化设置文件存放到网络中的另外一台电脑中；软盘驱动器或其他可移动媒体——将个性化设置文件存放到软盘、U盘或可移动硬盘中；其他——将个性化设置文件存放到本机硬盘的任意分区中。一般是选择“其他”，选定后可指定个性化文件存放的盘符路径。

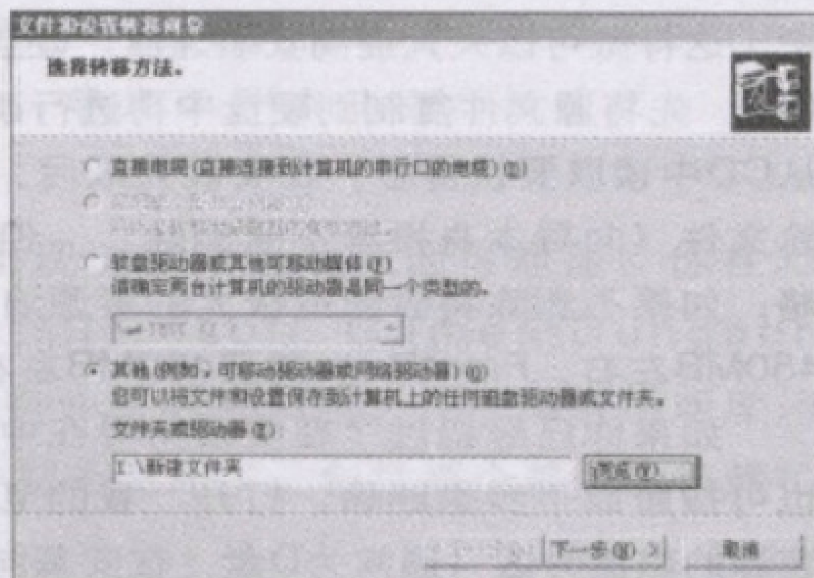


图2

4.接下来在“要转移哪些项目？”窗口中，有4个选项：只包括设置、只包括文件、包括文件和设置、自定义。一般选择“包括文件和设置”即可，当然你可选择其他选项。

5.Fastwiz开始将你的个性化设置备份到指定的文件夹或设备中，如图3所示。此过程大约需要3～4分钟。完成后，在指定的文件夹或设备中会出现一个名为“USMT2.UNC”的文件，这就是你的个性化设置备份的文件。

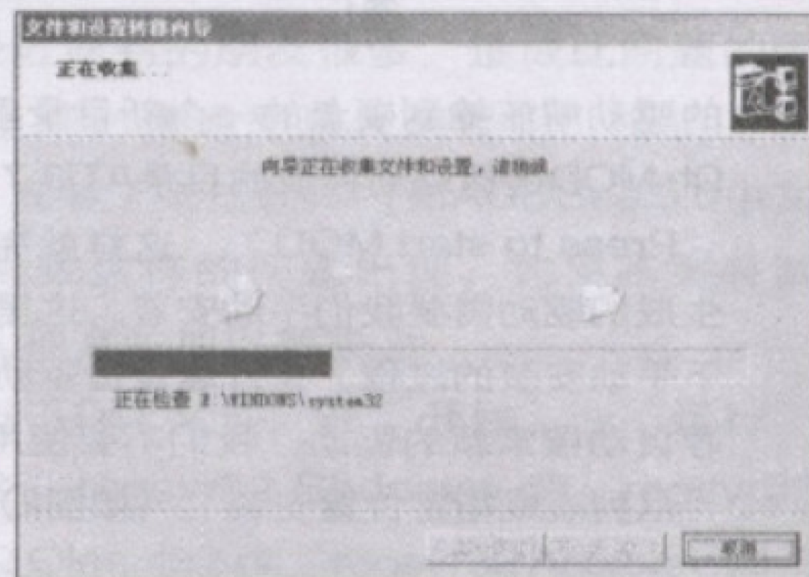


图3

二、个性化设置的恢复

1.重复上述第1、2步。在第2步中选择“新计算机”。

2.在接下来的“您有Windows XP CD吗”窗口中，点选“我不需要向导磁盘，我已从旧计算机收集了文件和设置”单选按钮，如图4所示。

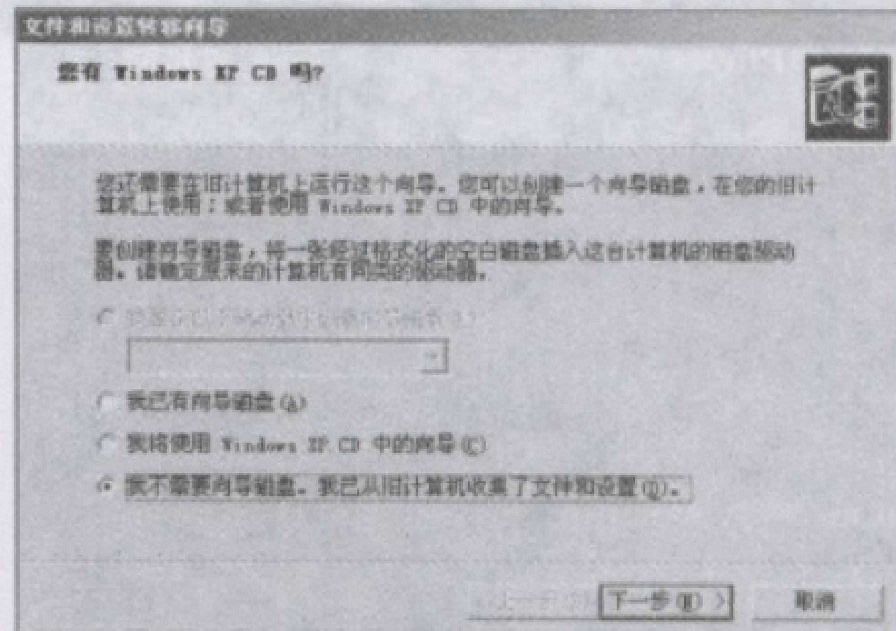


图4

3.在接下来的“备份文件的存储位置”窗口中，选择“其他”选项，然后指定你备份的个性化文件的存储位置。

4.Fastwiz开始将你的个性化设置文件“USMT2.UNC”恢复到你的系统中，此过程大约需要5～8分钟。

5.恢复工作完成后，需要注销系统或重新启动系统，设置才能生效。

奇门遁甲

让你的Mobility RADEON也能用上最新的驱动

■北京 YUN

ATI的移动显卡向来以性能强劲著称，但遗憾的是ATI官方从不发布移动显卡专用的驱动程序，而台式显卡的驱动又不能直接用在移动显卡上。我们只能选择笔记本厂商附带的专用驱动，这样的驱动版本往往很旧，而且厂商一般也不会在自己的主页上更新，让广大Mobility RADEON用户不能体验到更新驱动带来的性能提升。

有什么办法能把ATI提供的台式机显卡驱动变成所需要的Mobile显卡的驱动呢？Dh MOD就可做到。我们可去这里（http://www.mydrivers.com/dir72/d28895.htm）下载最新版本的Dh MOD。

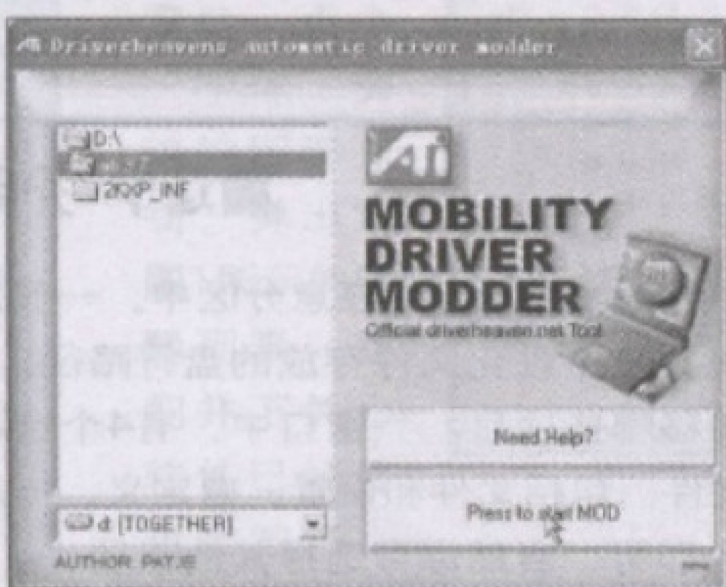


图1

首先需要改造台式机Radeon显卡的驱动程序，这里以催化剂3.7为例（http://www.mydrivers.com/dir76/d30758.htm，最新的3.8和3.9都有不少Bug，所以选择目前比较稳定的3.7），把下载完的驱动解压缩到硬盘的一个新目录里起名为ATI3.7，执行Dh MOD选择驱动存放的目录ATI3.7（如图1），然后点击“Press to start MOD”，这样就完成了驱动的修改。新生成的驱动需要我们手动安装。这里以XP为例简单介绍一下手动安装的过程，在升级设备驱动向导里，XP为我们推荐自动搜索新的驱动，我们不要使用自动搜索，而是选择“从列表或指定位置安装”（如图2），下一步还是选择自己安装驱动（如图3），在更新向导里XP列出的是你目前使用的驱动型号，我们把“显示兼容硬件”的钩去掉。点击从磁盘安装，选择刚才修改后的驱动目录ATI3.7，XP将列出所有型号Mobility RADEON的新驱动，选择你使用显卡的型号点击“下一步”就可以了（如图4）。由于系统里包含了原来的驱动，这样会出现两个相同型号，选择后面的安装。

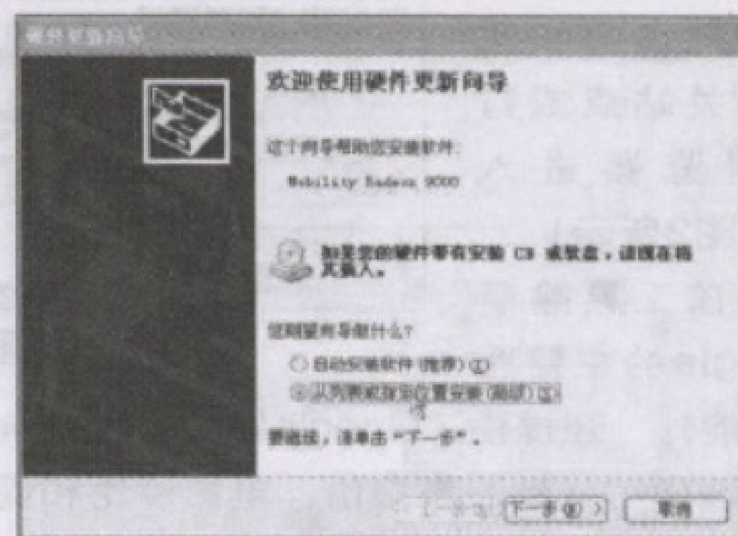


图2

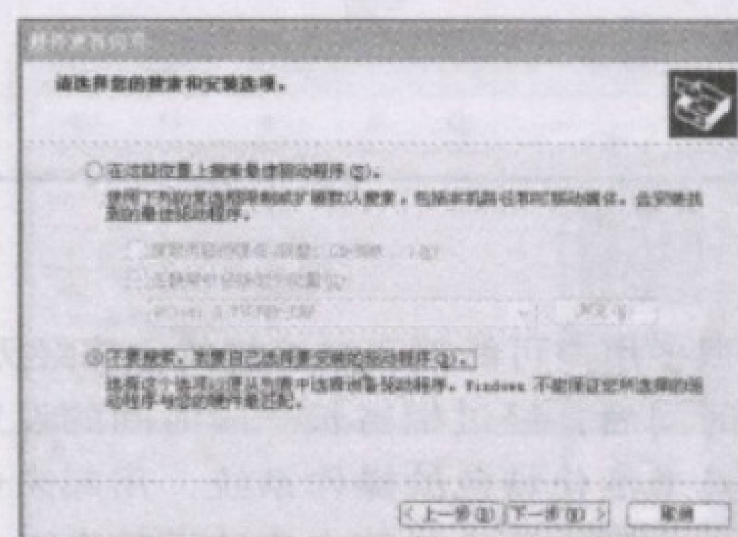


图3

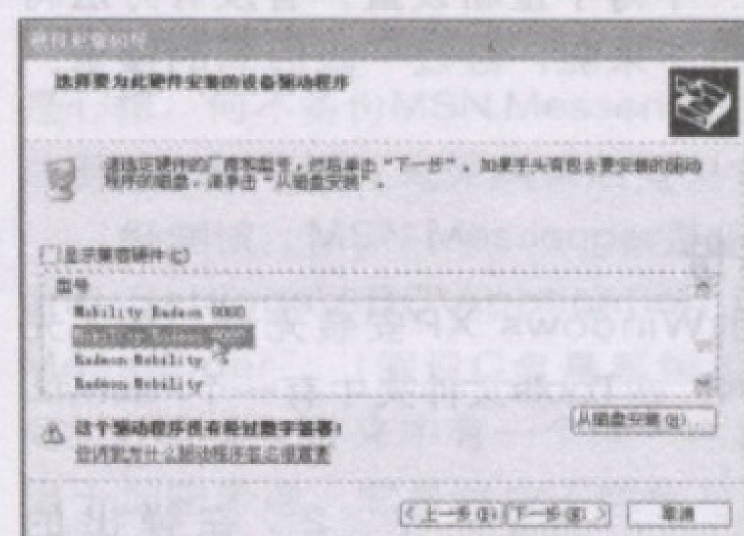


图4

安装过程中会出现微软认证的提示，不用理睬它。通过这些简单的操作我们就为自己的本本装上了最新的驱动，提高了本本的性能，何乐而不为呢？

删除安装Office 2003生成的安装源文件

2003年11月微软发布了其Office系列产品的新一代版本——Microsoft Office System 2003，微软对其几乎各个部分都进行了改动，这些改动大大方便了使用者，但也可能造成资源的浪费。

安装Office 2003之前，系统会提示你“正在将安装源文件复制到硬盘”。也就是说：安装向导将把整个安装CD的内容都复制到你的硬盘中。为什么要这样呢？待我来分析一下把：这样做可以大大提高安装速度。硬盘的读取速度是光驱的N倍，先将源文件复制到硬盘中再进行读取安装，肯定比直接从CD中读取要快得多。在安装完成后，向导将提示你是否删除文件（向导本身推荐不要删除），但是这样很容易被人忽略。如果不删除将会造成极大的资源浪费（Office 源文件有450MB左右，FrontPage需要400MB左右……）。

如果你已经错过了在安装向导在中删除源文件的机会，也可按照以下步骤删除：打开“我的电脑”，右击保存有安装源的磁盘分区（通常为D盘，在安装向导中会有提示），选择“磁盘清理……”，选中“Office源文件”，然后确定就可以了，这样当系统提示“插入Office安装CD”时放入安装CD即可。

一句话技巧

尽管RealONE Player功能强大，几乎是播放RM文件的不二之选，但是它的毛病也不少，最显著的就是不够稳定，偶尔还会出现无法启动等情况，甚至卸载后重装问题依旧，其实这是因为你没能把它卸载干净。

完全卸载的方法很简单，打开资源管理器或我的电脑，进入如下目录“C:\Program Files\Real\RealOne Player\Setup\”（这是默认安装的路径），然后启动“.r1pclean.exe”程序，这是一个32位的命令行程序，按两次“Y”和回车之后，你的RealONE Player就被彻底干掉了。再重新装上试试，问题是不是解决了？

（北京 iCat）

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 BTer问：现在“BT（BitTorrent）”下载是网上很热门的话题，随着应用的普及，有一个问题也逐渐成为很多朋友关注的焦点，就是**BitTorrent下载会不会对硬盘造成伤害？**

答：BT下载的基本特点是下载的人越多速度越快，如果使用不当的确会对硬盘造成一些伤害，因为作为BT的下载者，同时你也就成了BT的“种子”，这样很多人会从你的硬盘上下东西。硬盘读写多了，当然就容易出现问题。其根本原因在于很多BT软件没有充分利用系统及硬盘本身的高速缓存，使得硬盘始终处于高速运转的状态，从而在一定程度上会加快硬盘的老化。但如果我们采取一定的优化措施，可将BT下载对硬盘的影响降到最低。

四川 龚胜

读者 席刚问：经常使用“BT”下载对硬盘的确存在一些伤害，那么应**如何操作才能尽量避免或减轻这种伤害？**

答：首先是对操作系统设置较大的Cache值，将Cache设置得更大一些可减少硬盘读写的频率。以Windows XP为例：执行Regedit，打开“注册表编辑器”，依次打开“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\ControlSession\ManagerMemory Management”，查找“IoPageLock-Limit”（没有的话，就新建“IoPageLockLimr，类型为DWORD），将它的值更改为新的Cache值，要注意必须输入十六进制数值，如16MB对应4000。另外，我们还应降低BT软件的优先级，如果你用的是Windows 2000/XP，可用任务管理器降低所有BT软件的优先级，避免对其他应用程序产生太大的影响。最后注意，由于BT下载时要对整个下载文件进行一次校验，要进行大量的硬盘读写操作，用BT下载最好是一次就完成，且不要同时开太多的下载或上传窗口。

四川 龚胜

读者 风铃儿问：我的电脑安装Win2000操作系统，最近不知怎么回事突然发现了一个奇怪的故障，就是**IE打不开新窗口了，浏览网页时鼠标右键的“在新窗口中打开”失效。**但其他操作一切正常。我升级了IE，问题仍未解决，不知原因何在？如果不重装系统的话应如何处理？

答：这个问题最近遇到的朋友很多，造成此问题的确切原因尚不明朗。上网时遭遇恶意代码侵犯、IE自身缺陷、系统文件损坏、安装了某些软件（如ACDSee 5.0中文迷你版）等都可能导致这样的问题出现。如果不重装系统，可试试用下面几种方法加以解决。

一是重新注册以下DLL文件。在“开始”→“运行”中依次输入以下命令：regsvr32 Shdocvw.dll，regsvr32 Shell32.dll，regsvr32 Oleaut32.dll，regsvr32 Actxprxy.dll，regsvr32 Mshtml.dll，regsvr32 Urlmon.dll，这是很有效的方法，解决此问题的概率在80%以上。如果此法无效，再试下面的方法。二是设法替换上述文件及COMCTL32.DLL文件，可找一台使用相同操作系统且工作正常的电脑，拷

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《地牢围攻——阿拉娜传说》问题集

问：当我进入游戏时，读取进度条走完后出现Exception Detected的对话框，说什么“Gathering exception data”，等几分钟后就自动跳出了，为什么啊？

答：目前确认出现这种情况的原因可能是：你在X:\Program Files\Microsoft Games\Dungeon Siege\Resources里有非法的Mod包，几乎所有原版里用的Mod包在资料片中都不能用了，包括那个著名的行囊扩大Mod。

问：为什么我的绿色和紫色装备不能正确显示而是白色代替？

答：应该和你装了《地牢围攻》的中文版补丁有关。在有些情况下，如果你打了原版的繁体中文版补丁，虽然在资料片中可正常使用，但很有可能绿色装备和紫色装备的文字颜色及底色显示不正常，这样就会使你错失许多好装备哦。

问：如何才能买到包裹？

答：由于资料片屏蔽了行囊扩大Mod，买一个包裹自然成了必然的选择。但包裹只在资料片新增的地图——Legends of Aranna中的道具商店里才能买到，原版是买不到的。每个角色只能拿一个包裹。

贝上述文件到本机或下载这个补丁：http://download.microsoft.com/download/msninvestor/Patch/1.0/WIN98/EN-US/mcrepair.exe，执行后可Replace所有的DLL文件。三是重新设置DCOM属性，点击“开始”，输入“Dcomcnfg”在弹出的提示框选“是”，点“默认安全机制”标签，在“默认访问权限”栏点“编辑默认值”。看看“名称”下面的栏里有没有“System”和“Interactive”项，如果没有，则添加即可。

四川 龚胜

读者 张凡问：我有块带RAID功能的主板，我知道用两块硬盘做成RAID 0后，可有效提高磁盘系统的读写性能，但也会增加我的经济负担。**请问在带RAID功能的主板上，如果只使用一块硬盘，性能有所提升吗？**

答：如果只使用一块硬盘，我们也可通过RAID芯片功能在一定程度上提高磁盘性能。在RAID接口上使用硬盘时，RAID芯片会自动采用RAID 0的方式来优化磁盘传输数据序列，而且RAID卡上具有独立的数据通道和DSP芯片也可提高硬盘的性能。所以，通过RAID芯片使用单块硬盘，也可得到比在IDE接口上使用硬盘时更好的磁盘性能。

具体步骤如下（以采用Promise芯片的主板为例）。首先把硬盘接在IDE接口上，按照平常的顺序装好系统。然后把硬盘拆下来，接在RAID接口上，重新启动计算机。在BIOS中设置为不屏蔽PROMISE自检、SCSI启动、IDE硬盘为None。当出现Promise芯片的自检界面时，按照提示按下Ctrl+F，进入RAID设置界面，选择自动设置，再选择Performance（RAID 0模式），然后Ctrl+Y存档退出。这样我们使用一块硬盘实现了“准RAID 0”。虽然得不到真正RAID 0的性能，却可提高磁盘性能5%左右。因此对于集成了RAID功能的主板，只要善于利用，就算是没有多块硬盘，一样可提高磁盘性能。

四川 龚胜

读者 LAS问：现在Ghost等磁盘克隆软件是很多用户快速装机必不可少的工具，但我听说使用这些工具**克隆装有Win2000/XP的硬盘时，会带来安全问题。请问是否的确如此？**

答：常规磁盘克隆工具面临的问题主要表现在两方面。首先，如果用来克隆的两台机器硬件配置相差较大，克隆得到的机器启动时很可能出现蓝屏故障。更重要的是，对于Windows 2000/XP/NT，磁盘克隆软件会带来严重的安全问题。在安装这些操作系统时，安装程序会给系统设置一个惟一的SID（安全ID）。由于磁盘克隆软件是在操作系统被设置SID之后克隆参考机器的磁盘映像，目标机器将拥有和参考机器同样的SID。如果两台机器拥有同样的SID，在这两台机器上创建的用户账户也拥有同样的SID。这样，对于Windows来说两台机器上用户的账户完全一样，这在一个局域网中，可能带来严重的安全隐患。

四川 龚胜

读者 老狼请客问：请问如果用Ghost等通常的软件克隆硬盘，可能存在**兼容性、安全性等方面的问题**，是否有解决的方法？

答：解决此问题的方法是使用微软提供的Sysprep.exe工具，即所谓的系统准备工具（System Preparation Tool）。Sysprep能把机器退回到设置SID之前的状态，确保系统SID的惟一性。针对Windows 2000/XP/NT这3种操作系统，Sysprep也相应地有3个版本。XP版的Sysprep还新增了几种操作模式，分别是：Factory、Audit、Reseal和Clean。这几种模式主要针对OEM客户设计，但对于企业用户也可能有用。总之，对于经常要通过磁盘克隆方式安装Win2000/XP的用户来说，Sysprep是一个很有用的工具，它补充和完善了现有的克隆工具，避免了克隆过程中由于惟一性信息的重复可能导致的安全问题。现在不少笔记本电脑或品牌机预装的Windows XP操作系统都是用

问：绿色套装是从怪物身上打出来的么？

答：在单人任务模式下，绿色套装打怪物是绝对不会掉出的，绿色套装只能从一些特定宝箱中开出，这些宝箱也区别于其它普通箱子，它们都是蓝色的，周围也笼罩着一圈蓝光。但要找到这些宝箱就比较费劲了，它们要么在Boss边上，要么在地图非常隐秘的地方，要把整个地图全部探开才能发现，而且要多转视角。在多人模式下，这种特殊的宝箱就没了，所以只能靠打怪物，但掉落概率非常低，而且好像在原版地图里玩是打不出套装的。

问：原版地图也能打出紫色装备么？紫色装备一般打什么能出来？

答：原版地图是能打出紫色装备的，不过个人感觉概率低于资料片地图，主要是开宝箱出，打怪物挺难出的，打隐藏的小鸡关还算多点。资料片地图也是如此，但有个规律：资料片地图中有种宝箱，棕色长方体的，经过反复试验，只有这种宝箱能开出紫色装备，其他箱子一般开不出来。原版地图无此规律。

问：哪里买到能驮物品的战斗兽？它和驴子哪个更好点？

答：在第2章的任务3巫师之城（The Wizard City）中，有个任务要你去消灭城里的蜥蜴人怪物，都消灭完以后回到接任务的地方，和周围有战斗兽的NPC对话就能买到了，而与旁边那个周围有驴的NPC对话可买到驴。它们的价格都一样，区别是战斗兽的行囊格数相对于驴的要少一半，在冒险途中战斗兽可与敌人作战，但攻击力实在有点低，血也短，很容易死，不推荐买战斗兽。因为驴遇到战斗会自己躲开，往往脱离了队伍，而战斗兽则会主动出击，所以战斗兽的惟一好处是不容易掉队。如果队伍的平均等级升了一级，那么战斗兽也会升一级，这样攻击力有所提高，血也会变多一点。

Sysprep封装过的。

四川　龚胜

读者　欢乐时光问：我在扫描磁盘时，常常发现其出现**“丢失的文件碎片”**和**“交叉链接文件”**等磁盘错误。请问这些错误的含义是什么？为什么会出现这些错误呢？

答：“丢失的文件碎片”准确地说是“丢失的簇”。所谓“丢失的簇”，指的是操作系统认为这个簇的磁盘空间已被某个文件占用了，就不会再把这个簇分配给新文件，但实际上这个簇并没有被任何文件所使用，这个簇也就相当于“丢失”了。出现“丢失的簇”的原因是，硬盘上文件发生变动后，由于某些原因，FAT表没有释放这个文件所占用的簇，这样就会造成不能再将这些簇分配给其他文件使用的情形，这些簇也就相当于丢失了。

“交叉链接文件”也是一种出现频率较高的磁盘错误。操作系统为文件分配磁盘空间是以簇为基本单位的，重要的原则是一个簇同时只能分配给一个文件使用。所谓“交叉链接文件”，就是指两个或两个以上的文件使用了磁盘上同一个簇，这样就造成了这些文件在这个簇上形成了交叉，从而导致文件管理出现混乱。一般来说，造成这类故障可能的原因是程序未能正常结束、操作系统未正常关闭、读写磁盘时突然断电等因素引起。执行Scandisk、NDD等常见的磁盘扫描软件都可将其发现并修复。

四川　龚胜

读者　海德堡问：我的电脑采用目前的主流配置，执行一直很正常，但最近我安装Windows 2003 Server后，添加游戏控制器时提示**“游戏端口或游戏控制器驱动配置有误”**，不管装什么版本的驱动程序都一样。我用的是可配25Pin打印口+USB口双震动手柄，是不是主板不支持Parallel Port游戏控制器？

答：这个问题应该与主板没有什么关系，而是Windows 2003 Server对该游戏控制器支持不好的原因。Windows 2003 Server是主要用于服务器的操作系统，对多媒体及一些较老或不常见的配件并没有提供很好的支持，建议普通游戏玩家最好不要单纯只安装此操作系统。

四川　龚胜

读者　1433问：最近在设置主板BIOS项目中，发现一个**“AGP Aperture Size”**。我把它关闭，系统不稳定；设置大了，似乎也没什么作用。请问怎样设置最好呢？

答：AGP Aperture Size是显示卡共享主内存大小的设置选项。在大部分的AGP接口主板上，其缺省值为64MB。目前不少3D图形软件在使用时都追求越来越高的像素分辨率、填充率，这些都需要占用大量的显存，但通过AGP Aperture Size的作用，系统内存就能自动分配一些空间出来以供使用。但就个人经验来看，这个选项没有必要专门设置，一般使用默认的选项就可以了。虽然看起来似乎AGP Aperture Size数值越大越好，但如果该数值设得太高，就很有可能导致系统主内存不够，这样就使得系统效率低下，甚至锁死、崩溃，而如果设置得太小的话（如16MB以下），在执行一些3D图形软件时又会出现错误提示甚至死机。

湖南　苏旅

读者　桂花香问：我的操作系统最近出了一些问题，**操作系统打补丁以后，为什么还有那么多的Svchost.exe进程，是否中了木马？**

答：一般情况下这是很正常的。Svchost是Windows 2000/2003/XP操作系统中最基本的系统进程（即系统正常运行的基本条件），正常的Svchost.exe一般是存在于Windows\Sysytem32\目录下的。在启动时，Svchost.exe通过检查注册表中的位置来构造需要加载的服务列表，这就使多个Svchost.exe在同一时间运行。当然，这样就更加容易控制和查找错误。

《指环王——国王归来》问题集

问：我玩到甘道夫守白城那关，任务要我们推倒攻城梯，阻止兽人进攻，可是我无论如何也找不到办法推倒它，只能见兽人一个个地爬上来，请问该怎么办？另外我已用投石车干掉了左边的攻城器，可右边还有一个，投石车又投不到，难道可以移动投石车，或者还有什么其他办法？

答：走到攻城梯后方，然后按下左边的Ctrl键，甘道夫就会用法杖把梯子推倒！

对于那两个攻城器，左边的可用城上的投石车打坏，右边的只能用甘道夫的远距离攻击法术来解决，操作是Shift+鼠标左键。

问：最后一关的咕噜要怎么打，我知道是要用剑把他刺到火山里，可是我想把他逼到火山边上，好难啊，经常是打不到他我反被打，有时打到了效果也不明显，到底要怎么解决？

答：先站在悬崖边引诱咕噜（反正不会掉下去），等咕噜扑过来时闪开，他就会在悬崖边，这时赶快过去砍他，他会做出快跌下去尽力保持平衡的动作。接着砍他，他会往后翻一圈然后用手抓住悬崖边！这时按下空格键插他手！他就掉下去了！

打时要小心，因为会有岩石、岩浆掉下来对玩家造成伤害。如果血太少，可绕着整个场地跑，会有补血药，大约两三分钟出现一瓶。这样可解决一定问题。

还有，当他靠近你吼叫时代表他会用跳跃攻击，挡不住的话就跑开吧。

但在某些时候，一些病毒很可能就会利用这一点来入侵系统，如著名的“蓝色代码”病毒就利用植入木马文件Httpext.dll释放出隐含的Svchost.exe木马程序（长度为14336字节），这样也会造成许多Svchost.exe进程运行的假象。所以，如果用户在C盘其他目录下发现一些莫名其妙的Svchost.exe文件时就要提高警惕了。

湖南　苏旅

读者 Samlion问：最近安装了ADSL（TW的USB接口系列），但在使用时出现了一些问题。首先是经常出现**开机后拨号无法接通的问题，需要等上很长时间才能搞定；然后就是接入后传输速度不快，有时候居然比56k Modem速度都慢，**用起来很不舒服。请问怎么回事啊？

答：USB接口的ADSL接入问题是许多网友来信的焦点。排除操作系统本身的问题外，我的分析如下。

接入等待问题：这是许多USB接口设备都有的情况，由于你的ADSL Modem是通过USB接口供电，从接电到正常使用需要有一个短暂的过程，期间网络设备需要激活才能使用（一般通过ADSL自带的状态监控软件可看到）。稍微等待一两分钟就可以了。当然，电话线路质量的高低也会造成激活速度的不同。如果是长时间接入不了，则可注意以下几点：1.拨号连接是否设置正确；2.USB接口供电是否正常；3.电话咨询电信部门查询线路。

网速过慢问题：一般情况下ADSL Modem的连接速度都是较快的。如果出现速度过慢的情况，则很可能是如下3种情况。1.接入网络服务器繁忙。如果打开其他网页速度不慢的话，则可排除接入网络速度过慢的问题。2.线路质量问题，特别是某些ADSL Modem使用了电话分线器，这样很容易降低接入速度的。此外，电话线的距离过长也会出现信号衰减而导致网速减慢。3.拨号软件和操作系统之间的兼容性问题。

湖南　苏旅

读者 刘志问：最近新买了一块**硬盘，安装上去以后，开机无法检测出来，**CMOS里面我已设置了AUTO模式了啊。怎么解决呢？

答：这个问题也是老生常谈了，出现这种情况可能的原因很多，一般可从以下3个方面检查。

硬盘本身的问题：查看一下你的硬盘是不是有质量问题，可接在其他机器上试试看，如果同样检测不出来就很可能是质量问题，建议及时更换。

主板的兼容问题：一些电脑主板由于型号太老，如果升级新硬盘，尤其是一些大容量的硬盘时，经常出现检测不出的问题，或者即使检测出来也不能完全分配容量而导致浪费。对于这种情况，建议不要安装新硬盘，或者通过升级新BIOS或使用DM分区软件来达到目的。

硬盘的安装问题：如果用户在安装硬盘时搞错了接线，尤其是接入双硬盘时把主盘从盘的次序搞混了，就会出现开机不能识别硬盘的情况。此外，试着更改一下安装的IDE接口，注意一下硬盘电源线的接入情况，看看是否能解决问题。

湖南　苏旅

读者 张晶晶问：想买电脑，偶而玩**CS，**但我不想要很好的配置，请问**用845GE主板集成的显卡可以吗？**

答：这个问题也多次回答过了，目前的1.5、1.6版本CS对显卡的要求不高，据笔者测试，诸如i815E之类的主板上自带的显卡配合赛扬1G左右的CPU和256MB内存就能较为流畅地在800×600的分辨率下运行，笔者甚至在老式的机器（PⅡ400MHz CPU、128MB和S3 Savage显示卡）上顺利运行过。845GE集成的显卡性能虽然比目前流行的Ti4200、ATI 9600等差了不少，但也能较好地运转。不过，对于现在购机而言，845GE系列芯片组可能算是比较老的型号了，好在其自带AGP显卡插槽，以后还可升级高性能的AGP显卡。

湖南　苏旅

问：有一招我一直用不出来，就是每个角色都有的，招式的说明是——“格挡，然后杀掉一名XXX”，请大家教教我。

答：这招是反击技，用法是在挡到敌人的攻击瞬间，按下特殊攻击键就可使出。不过这招也是分等级的，等级为1时，只能反击小型的兽人，所以要挑对了敌人再使用。

《英雄本色2》问题集补充

问：我在警察局里卡住了，我身上的枪都被拿走了，然后我就在警局里晃来晃去不知如何是好，怎么办？

答：先去自己的计算机桌看照片，再去指证室里看Mona，跟指证人聊天，出来时就会看到女警察在打电话，然后去看守所看Mona。准备离开时，就会出现敌人……

建议你在Option里把Subtitle项给选上，这样每关你都会看到对白，对于通关大有好处。

问：在第2幕大概是第3章，主角从大楼中跳出，攀住楼外的脚手架，然后被炸晕，以后就要Mona保护他，可是狙击枪的子弹不够而用其他枪都瞄不准，要怎么过关呢？

答：Mona掩护主角的那两关我都没用狙击枪，因为光瞄准就会浪费很多时间，同时子弹也不是很多。有时主角会因自己冲过去而被敌人围攻，所以我建议在这关用沙漠之鹰，通常只要看到敌人，先将小白点移到敌人附近，然后开“子弹时间模式”减慢速度，再让中央的小白点对准对面敌人的头部，开一枪之后立刻解除“子弹时间模式”，然后搜寻下一个敌人。



《辨别网络李鬼》一文以真实的“云网事件”深刻指出了网络欺诈的严重危害。随着网络的不断发展，现实生活中那些简单的商业欺诈伎俩也提高了其科技含量，“移民”网上使之更快捷更具欺骗性。“网络欺诈”和“网络诈骗”对每个网虫来说已不新鲜。网络中的种种犯罪行为从某种角度反映了网络安全的不完善，如一个普通的网站就可以很容易地注册到一个.cn的域名，这不能不叫众网虫担忧。但是，该打“安全补丁”的不光是网络本身，还有网虫自己。提高安全意识，不要贪图小便宜，我们才能更多地去享受网络带给我们的快乐。网络虽不是美丽的天堂，但也不是不可靠近的沼泽。辨别网络而非杜绝网络！

■快评手 小强

快评要求：针对当期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200～300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

林晓：从环保、时效、阅读等方面来看，纸媒体的消亡或许是一种趋势。但面对浩如烟海的信息，我们仍然需要专业人士为我们分门别类甄别出对我们有用的信息。所以，纸媒体消亡不代表媒体消亡，更不代表个体的《大众软件》会消亡（推论到这里，我和你们都松了一口气）。我们的任务，就是从瞬息万变的电脑信息中筛选出对读者你有用的东西。当然，由于读者群的多样性，可能我们编选的某些或部分内容不太对你的口味。但是，你要相信我们的诚意和判断力，在这本200页的杂志中，大部分内容会让你感兴趣的——如果你对电脑及其衍生物有兴趣的话（电脑游戏当然被我算到衍生物里了）。

说了那么多，其实只是想告诉亲爱的读者你：2004年的大软，精彩一如既往，期许你的钟爱和往昔一样。（有点酸呢……）



如果？

我是“实用软件”栏目编辑

《大众软件》当然是大众包括你的电脑杂志，所以，我们迫切想知道你对电脑的需求。这不，栏目编辑们决定，将制作栏目内容的权力交给你。如果你是“实用软件”栏目编辑，你打算在这个栏目中刊登什么样的文章，采用什么样的编排方式……说出你的建议和想法，字数不限。如果你的点子真的出色，不但会被采用，还将获得我们表达感谢的小小礼品。

“实用软件”栏目要求：除重头新软件及“工具快报”、“中国共享软件”子栏目外，避免对单一软件的简单介绍，以介绍解决方案为主，对常用软件的深入挖掘为辅，定位于有一定使用经验的电脑初、中级用户。

来稿请E-mail：waterwind@popsoft.com.cn。或者信寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“实用软件”栏目收，邮编100036。

湖北 张超：我想为《大众软件》投稿，应该怎么投？具体要求是什么？编辑们怎样处理收到的稿件？稿费是多少？我可以成为签约作者吗？

林晓：张超你好，欢迎你为大软投稿。但首先你要搞清楚你要为哪一个栏目投稿。大软总共有21个栏目，应用方面有实用软件、硬件评析、网络时代、应用心得和问题交流；娱乐方面有前线地带、锋利的盾、攻城略地、在线争锋之混沌冒险，在线争锋之极限竞技、有字天书、龙门茶社与游园惊梦；还有反映业界动态的新闻速递和晶合通讯，及时报道新产品的新品速递，深度追踪IT焦点热点话题的专栏评述、专题企划，当然还有我小林主持的读编往来、游戏剧场和TOPTEN。每个栏目对稿件的要求是不一样的，因而你需要和想投稿栏目的栏目编辑联络。栏目编辑的联络方式都登在杂志相关栏目的页眉上。各栏目统一的要求是投稿尽可能使用电子文稿，文稿最好用纯文本格式。大软的稿费根据稿件质量而定，千字稿酬不低于120元，但应用心得栏目因稿件短小而稿费另计。我们要求栏目编辑无论是否采用，对于电子邮件来稿必须在两周内给予明确答复。但由于编辑部人手有限，一般来说信投稿件2个月不回复，就请作者自行处理。长期为大软投稿并且稿件质量不错的作者，将成为我们的签约和特约作者，会得到更为优厚的稿酬。

北京 何杰：每次看到杂志上登的幸运读者奖我都很羡慕。怎么样才能成为幸运读者呢？如果我成为幸运读者，又怎么样才能得到我的奖品？盼答复。

林晓：只要何杰你参加大软的评刊与TOPTEN投票，就有可能得到幸运读者奖。评刊与TOPTEN选票在杂志中间夹的读者调查表上，按照要求填写即可，但一定要写清楚你能收到奖品的地址啊。经常会有奖品因为地址不详而被邮局退回，害得小林白白浪费了编辑部的邮费。除了填写读者调查表信寄给我们以外，你还可以用手机和网络投票TOPTEN。手机投票的方式也登在了读者调查表上，按照要求做就可以了。网络TOPTEN投票地址为Topten.popsoft.com.cn，评刊见大软主页（www.popsoft.com.cn）弹出窗口。每期我们会从信选、网选里总共抽取17名TOPTEN投票幸运读者，15名评刊幸运读者。手机投票幸运读者根据投票情况每期获奖人数不等。赶快投票吧。

WPS跨年度创作大赛第二季赛事

金山演示佳作征集

演示主题：自选

主办单位：金山软件股份有限公司，大众软件杂志社

第二季比赛时间：2003年10月15日～2004年2月15日（以截稿时间为准）

WPS软件具有丰富的图文混排引擎系统，大量的文字修饰和图文符号编辑功能，除了可以对图形、图形文字、图形框、文字框、超清晰图片等进行方便简捷的处理外，还有演示功能——作为WPS四大模块之一的“进山岩石”，广泛应用于会议报告、课程教学、广告宣传、产品演示等多种环境。模块中提供多种演示模版，结合其中的跳转、链接、动画等效果，可以增强演示的效果，有效提高会议的效率。

那么，亲爱的读者，你还犹豫什么？快来参加WPS年度创作大赛的第二季阶段赛吧，这是对国产软件的支持，更是对你能力的挑战！

参赛方式：

围绕自己拟定的主题（考虑到演示作品制作上的难度，在原主题“成长的烦恼”以外，参赛者还可以自拟主题，比如辞旧迎新、教学课件等），使用金山演示来表现即可。技巧上，对象动画、对象制作、背景音乐、图形配合等都是制胜的关键。然后将制作好的成品用电子邮件或者磁盘寄到指定信箱就可以了。

参赛规则：

1.参赛作品必须采用WPS 2000或以上版本制作，页面规格为A4大小，建议表现的页数不要超过10页。请在作品中注明创作者的姓名，联络方式与制作时间。

WPS Office 2002的体验版网址为http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?id=79。

2.参赛作品可E-mail至：linxiao@popsoft.com.cn，邮件标题请注明“WPS年度创作大赛作品”；或者将参赛作品的软盘邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“WPS年度创作大赛活动组”收，邮编100036。

3.大赛组委会将从参赛作品所使用的技巧（动画、图文配合、色彩应用等）以及作品内容（格调积极向上、文字优美生动），作品创新（构思新颖、独具特色）等几方面进行评比，给出作品得分。

4.每一季赛事参赛作品满分为100分。得分最高的作品为本季冠军，得分2、3、4名的作品为本季优胜作品。所有作品得分将累计进入下一季赛事。在4个赛季中总积分超过240分的将获年度优胜奖，积分最高的将获年度冠军称号以及年度大奖。

5.比赛鼓励团体参加，并为组织者设立了年度优秀组织奖。

奖项与奖品设置：

年度总冠军：1名

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，以及求伯君、雷军先生亲笔签名的WPS Office 2002珍藏衬衫。

年度优秀组织奖：5名

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

年度优胜奖：若干名。

奖品为价值500元的精美礼物。

第二季“金山演示佳作征集”比赛

冠军：1名

奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

优胜奖：3名

奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2002专业版、金山词霸2002、《新剑侠情缘》。



迷宫扫雷软件

■北京 鼓楼

夜，漆黑；人，匆匆；路，蜿蜒。北方的冬天，寒冷的校园。无数的楼梯和回廊，迷宫般教学楼间。聚集着热情渴望知识的容颜。找不到进去的门，教室的窗户却在眼前。


风行水侃侃而谈扫雷问题

这是2003年12月4日，晚上不到6点钟就已经伸手不见五指。走在北方交通大学宽广的校园里，迎面而来的寒风似乎都有了书卷气。应交大计算机应用协会邀请，《大众软件》编辑部在主教学楼举办了一场《从扫雷游戏到所谓“大虾”——如何高效率地学习软件》的主题讲座。遭遇菜鸟出租汽车司机走错路的林晓跑进教室的时候，风行水正苦于没有投影仪无法演示PowerPoint。不过，风行水在抑制了稍微的紧张后，还是声情并茂地用黑板和粉笔讲了90余分钟。根据林晓的课堂学习笔记，整理风行水的讲座要点如下：

学习软件的最强烈动机，来自于对将来的预期——需要适应电脑时代以及掌握一技之长。

通常的“大虾”成长之路，实际上浪费了大量的精力与时间。我们需要仔细思考自己成长的过程。

在娱乐中学习。适当娱乐而不止于娱乐，保持与电脑接触频度而又有所发现。

在创作中学习。培养娱乐之外对电脑的兴趣，让电脑实现自己的创意。最终将电脑作为自己工作和生活的工具，而不是单纯的娱乐机器。

“扫雷”虽然只是一个小软件，但从中我们可以深入挖掘常用软件的内涵，研究操作系统的功能，掌握关于程序本质的思路。

这些“过来人”的体会，对陷入软件迷宫的计算机爱好者们，是否会有一点启发？


交大计算机协会会员与大软编辑

WPS的体会

■北京 温博龙


WPS年度创作大赛第一季比赛冠军温博龙欣然领到他的奖品——价值6000元的联想电脑。

前不久我的电脑安装上了WPS软件，当时觉得它的功能很齐全，一点也不比Word差。其次简洁的操作界面让人使起来十分舒服。这次参加WPS排版比赛给了我一个展示自我才能的机会，以前我排版一直用Word，为了参加比赛我把我所学的WPS知识全用上了。第一次用WPS的时候，它还是用磁盘装的呢！现在它已经是一个功能比较完善的软件了。经常使Word的人刚开使用WPS的时候可能要适应一会儿。进入WPS界面后所有的功能都能在左侧的操作导向中找到。这可比Word强多了，在一个功能复杂的软件里想找到自己不了解又要用的功能真是麻烦，而WPS就解决了这一麻烦。它还有许多的功能十分体贴用户。现在办公软件的功能越来越丰富，办公操作也越来越复杂，如文字处理需要实现图文并茂，电子表格需要大量的数据计算，幻灯片制作一定程度上需要电脑的多媒体能力，在这基础上WPS把各种功能都集中起来了，所以使用起来十分顺手。

2003“游戏剧场”小说盘点

当我们幻想的翅膀轻轻展开，我们创造出的将不仅仅是绚烂的文字，还有新的充满活力的生活……

“游戏剧场”主要登载优秀的游戏小说和游戏脚本。在2003年剧场中出现的10篇游戏小说，得到了许多读者的喜爱，也受到不少的批评和质疑。作为一种新兴的文学题材，游戏小说的路还很长。但正如游戏的发展日新月异势不可挡一样，游戏小说也将越来越显示出其旺盛的生命力。

“游戏剧场”接受3000～18 000字之间的游戏小说，要求必须以某个游戏作为故事背景或者主题线索（游戏可以虚构，但必须具有游戏的特质），具有可读性和趣味性。来稿（最好带磁盘）可寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“游戏剧场”栏目收（邮编100036），也可E-mail至linxiao@popsoft.com.cn（请使用附件格式、纯文本文件）。所有来稿都请在稿件后面注明作者真实姓名、详细通信地址和邮编。电子邮件来稿我们将在两周内给出答复，但由于人手有限，如信稿两个月没有回复，请作者另行处理。来稿一经采用，稿酬从优，并将优先入选游戏小说比赛。

征途——布坎战士阿呆手记（2003年01期）★★☆☆☆

游戏世界：网络游戏《混乱冒险》

综合评价：故事平淡，缺乏高潮。

永远的朋友（2003年02、03期）★★★★★

游戏世界：虚构的网络游戏《黑暗之都》

综合评价：虚构的游戏，却有最真实的游戏氛围。对网络游戏中的人性黑暗刻画得入木三分，情节跌宕起伏，结局出乎意料。

魂系四海（2003年04～05期）★★★★★

游戏世界：《大航海时代》

综合评价：流畅的叙述展开大航海时代的壮丽画卷，老游戏的魅力透过那些字句重新散发，吸引着玩家再次将《大航海时代》装入硬盘。

战斗，坦克兵们！（2003年06～07期）★★★☆☆

游戏世界：《疯狂坦克》

综合评价：游戏世界彻底演变成虚拟的时空，情节与人物塑造都有特色。但过于西化的文字和结构，不少读者不能认同。

爱情游戏（2003年08期）★★★★☆

游戏世界：《三国志》

综合评价：活泼的语言，游戏与现实融合，策略无所不在，是一篇机智幽默的小品文。但游戏的“色彩”似乎较淡薄，对此读者存有争议。

寂静都市（2003年09～12期）★★★★☆

游戏世界：《寂静岭2》

综合评价：小说前半部分十分精彩，营造出恐怖悬疑、惊心动魄的气氛。但结局有虎头蛇尾之嫌，陷入了模式化。

若美（2003年14～16期）★★☆☆☆

游戏世界：网络游戏《魔力宝贝》

综合评价：故事缺乏特色，语言以及情节都较平淡。

PK的真相（2003年17期）★★★☆☆

游戏世界：网络游戏《魔剑》

综合评价：效仿《罗生门》的作品，旧瓶装新酒，表现了网络世界中人与人的扑朔迷离关系。

挣扎（2003年18～22期）★★★★☆

游戏世界：《半条命——反恐精英》

综合评价：CS小说中情节与人物塑造都比较好的作品，但小说节奏有些拖沓，语言也不够精练。

关于一个NPC的正常死亡报告（2003年23期）★★★★★

游戏世界：虚构的单机游戏《夕阳游侠传》

综合评价：小说以4000字的篇幅，交错刻画了游戏中的NPC与现实中的小人物，文章生动而不空泛，非常不易。

图书介绍



《法蓝战记之十二勇士》

游戏文学在网络上早已经广为流传，但以单行本纸媒体的方式出版却一直很困难。在很多人眼里，游戏文学是不可思议无法想象的。其实，热爱游戏的人用文字再一次体验游戏中的多样人生，有什么不对吗？而将这种体验升华，让读者从字里行间体会友情、仇恨、欢乐和痛苦，品尝阅读的快乐，不正是每个写作者的目的吗？

《法蓝战记之十二勇士》无疑是2003年最精美的纸质游戏小说——全彩的印刷，几十张栩栩如生的插图，看得出制作者的用心良苦。16开300多页的图书捧在手上，在午后的阳光下慢慢浏览，让思绪随着故事中的人物们经历冒险、面临灾难、克服危机。忘记了游戏本身，我们仿佛只是在聆听一个精彩的魔法故事，享受难得的光阴。然后，我们会在偶然的时刻，到存在于电子时空的法兰城中，去寻找属于我们自己的葛蕾丝和彼得。P

作者自述： 我开始写这篇文章的时候，是2002年的12月。

那时候，英雄无敌4刚刚出品半年多一点，资料片《极速风暴》正在热卖中，所有的一切对于我这个英雄无敌爱好者来说，刚刚好。

当然，那时3DO状况已经不太好了，甚至魔法门系列的制作者都被炒了鱿鱼，但是看上去似乎并不那么糟糕，公司信誓旦旦地说：5代正在开发中。这句话我听了整整半年，直到3DO破产，英雄无敌卖给了UBI。

我不知道4代的故事到底是一个对于他自己命运的预言，又或者根本就是心知肚明自己命运后的期待。埃拉西亚大陆的毁灭，逃往另一个星球之后的重生，不知道是不是在预言这个系列的老板从3DO变成了UBI。

不过对我来说，这一切已经不重要了。从某种程度上来说，一切都在这里结束了。

当我写这篇文章的时候，我以为自己在纪念这么一个游戏，一个陪我度过整个中学时代的游戏。然而当我得知3DO的消息之时，那种难以想象的平静让我突然明白过来，我要纪念的不是这个游戏本身，而是凝刻在这个游戏中的中学时代，是那些和我一起在屏幕前为了英雄们而欢笑悲伤的朋友。

英雄无敌（一）

题记：这是最好的时代，这是最坏的时代，这是我们的时代。

■江苏 七月

一

穆拉清晨做的肉粥突然提前沸了，她总觉得这预示着某种征兆，心中惴惴不安。叫儿子和女儿起来吃饭的时候她一直愁容不展。刚刚成年的儿子杜克埋怨粥有股焦味的时候，她甚至随手给他的碗里加了一勺盐。女儿维克斯刚刚16岁，莫名其妙地看着母亲的举动，怀疑自己和山德尔约会的事情是不是已经传到穆拉的耳朵里。

到了傍晚，穆拉的预感终于应验了。丈夫宛勒瑞恩急急忙忙地跑回家，还没来得及说上一句话就被一支利箭从后心穿过，然后直愣愣地摔在地板上。血像蛇一样从后背沿着箭爬出来，在地板上歪歪扭扭地穿行。没有人看清楚行凶的人长什么样，有谣言说看见一个高高瘦瘦的女子提着一把比她自己还长的弓，在傍晚的村里一瘸一拐地穿过。

穆拉请了3个像牛一样壮的汉子才把那支箭从他的后心拔出来，拉得宛勒瑞恩的胸口完全变了形。虽然死者身上的血被擦掉了，但是流到地板上的血却无论如何也没有办法去掉。先是用刷子刷，然后用碱液泡，最后甚至请石匠把地板磨掉一层，结果却发现地板深处居然和表面一样染上了血的怪异花纹。“这是死者灵魂寄居的地方啊。”石匠说，相信就算再往下挖上一里也一定还是这个样子，说什么也不愿打搅死者的安宁。在村子的墓地里把宛勒瑞恩埋葬之后，举行了村里有史以来最隆重的祭奠仪式。

宛勒瑞恩生前是村里最受欢迎的人——他把村里的特产运到百里以外的萨克城卖掉，换回村里急需的货物——整点会用通用语报时的座钟啦，能再找出祖先埋骨之地的魔杖啦，半夜可以用来照明的石头啦，会伴着歌声起舞的玩偶啦，如此种种。谁也不知道怎么会有仇人要杀害他。杜克继承了父亲的职业，却再也没有办法用同样的农产品换回父亲时代那么多的货物；女儿维克斯和山德尔的约会越来越频繁，也越来越散发出花朵般的芳香。在维克斯长到18岁，村里所有人都以为她会和山德尔结婚，和所有的姑娘一样生上两个孩子，快快乐乐地在村里过上一辈子的时候，她突然对母亲说：“我听见父亲叫我到东方去。”

穆拉以为她和山德尔吵架昏了头，说：“往东边？东边只有没完没了的树林而已。”

当天晚上，维克斯没有回到家里，穆拉照例以为她和山德尔到村边的小磨房幽会去了。第二天早上却看见女儿赤裸裸地躺在餐厅那片被宛勒瑞恩的血污染后，永远也擦不干净的地板上。

“你在干什么！”穆拉大声斥责她，声音响得几乎要掀翻屋顶。维克斯抬起头，用穆拉从来未曾见过的锐利眼神穿透了母亲的眼睛。

“我在等一头雄鹿。”她平静地说，于是穿上了平常的衣服。她从餐桌上拿起一张用来包裹食品的纸，描下了地板上血的花纹，用无法理解的原因加上并不存在的线条，剔除因为时间变形的裂纹，分开重叠的粗线

条，最后在宛勒瑞恩倒地时心脏的位置上打了一个叉。

穆拉莫名其妙地看着她，以为她得了宛勒瑞恩祖父晚年患过的失心疯。“我要送你去城里的教会检查。”她说，并开始收拾自己的行李。这个时候，外面突然传来邻居大声地呼喊：“天哪！好大的鹿，快出来看啊，它的角是白色的！”

二

维克斯提着一个大约装得下一个人头的口袋，跟着随梦中启示而来的鹿离开了自己长大的村庄，到死也没有再回来过。虽然在离开时表现了无尽的勇气和惊人的智慧，但她知道自己实际上是胆怯的。她并不知道自己要去哪里，要去干什么，要怎么去。只是一个梦突然在一个月前开始不断地在夜间出现，梦中藏匿一幅地图，时近时远，模模糊糊。在一次幽会回来的晚上，因为害怕穿过穆拉的卧室时将她惊醒，就在餐厅躺下，睡着了（那也就是宛勒瑞恩被射死的房间，她家进门的第一个房间）。那天晚上，梦中的地图格外地清晰，甚至看清了地图纸上沾着黄色斑点。她后来发现，那斑点就是她随手拿的那张包裹食品纸上的油迹。

她开始模模糊糊地了解自己即将离开村庄的事实。日子越近，她越多地了解到细节。当母亲把赤裸的她从地板上叫起来的时候，她脑子里突然闯进了一头雄壮高大、有着白角的鹿。不到10分钟，鹿就出现在她的面前。

她甚至没有和母亲告别。穆拉听见女儿最后的一句话就是：“我在等一头雄鹿。”鹿带着她向东边无际的森林前进——森林从来没有人成功穿越过，所有试图这样做的人最后都以退回村子告终；如果不幸没有回来的话，不久猎人就会带回他的尸骨。

鹿不停地往东边跑，有时候往北或者是向南稍稍转个弯，但是大方向却一直都没有改变。维克斯精力充沛的时候鹿就急奔，疲劳的时候鹿也在前面休息，总保持着10步左右的距离。维克斯有时候向鹿讲话，但鹿从来都没有表现出听懂了的样子。她是没有带干粮出来的——即使有，也不可能足够她穿越整座森林。她抱着这种奇怪的信念——既然梦让她往东走，那么就不会让她在路上饿死。她采集浆果，在地下寻找营养丰富的块根，甚至幸运的时候捉住过野兔。这一切都没有让她免除最后靠森林里那些漂亮鸟儿充斥着浓烈桂花香的肉来充饥。在她的胃口彻底被桂花的香味征服之后，那头雄健美丽、长着白角的鹿儿消失了。

鹿一直是在她眼前10步距离徘徊的，在她将四周一里的范围翻了个遍也没有发现哪怕是一个蹄印之后，她终于相信自己是永远地失去它了。她惊人地没有感到孤独一人在四面不见出路的林中的凄凉，却开始为数个月以来的朋友的失踪而感到忧伤。在太阳快落山，她开始为满足自己的胃口挖开植物根部的时候，一阵喧嚣的叽叽喳喳声在耳边响起。

她一开始以为是鸟叫，体内有了反胃的联想，接着发现声音太过婉转，太多的圆润。她慢慢抬起头，四周望了望，除了树，什么都没有。她有些恐惧，想起了故事里的幽灵。树丛间突然走出一个消瘦高大的人，尖尖的耳朵，皮肤却是木头般的颜色。他用那种婉转圆润的语言向她发问。她除了感觉到语气的严厉之外，只能说：“对不起，我听不懂。”

两人面面相觑的时候，地下缓缓升起一根石柱。石柱上裂开了人的眼睛和嘴巴，开口说：“人类的女子，请过来吧。”在她还没有回过神为什么松软的土壤会突然长出石柱，石柱又为什么会说话的时候，石柱转过身去，对着男子用他听不懂的悦耳语言交谈。石柱沉了下去，男子做了一个跟他走的手势，自顾自地向前走去。

那片林地是盘根错节的迷宫，她不断地想提醒领路人他们是在走回头路，猛然间视野却陡然开阔起来。草地不合时宜地在眼前展开，一颗五彩斑斓的光球像荒诞的梦一样吸引了她的注意力，那是一棵巨树，却又是一座房屋。锯齿一样歪歪扭扭攀升而上的树干上，每一个波浪的转折点坐落着一间房屋。房屋也随着树木盘旋而上，错错落落的5层，五彩流溢的光球在4层的地方飞舞盘旋着。

她想问那是什么，然而对方听不懂她的语言。一个长着蝴蝶般翅膀和妩媚女子面孔的生物从4层的树屋飞出来，惊奇地打量她半晌之后，用拗口的通用语对她说：“请上来，他在等你。”她跟着她沿着树干爬到4层的树屋，推开门，一个苍老的男子凝神地看着她，手上碧绿的树枝顶端散发着殷红的光芒。

“你好。”他用纯粹的通用语说，没有口音。“可以告诉我你是怎么找到我们这个精灵国度的吗？”

这句令她出神地回忆起儿时母亲枕边的童话，她回味了很久，说：“你是……精灵？”

男子慈祥地笑着点了点头，“我是一名德鲁伊。”

于是维克斯给他讲起了那头鹿，那个梦；讲到她怎么穿过森林，怎么弄到食物，最后一直讲到她的父亲是怎么被一个神秘的仇人杀死。她从夜晚讲到了黎明。名叫克撒的德鲁伊一直微笑着倾听，最后也微笑着说：“原来那是你的父亲啊。”

维克斯没有想到自己会在这里接触到她父亲的秘密，甚至整个村里都不曾有人知道这样的事实。宛勒瑞恩从来就不是一个商人，而是一个技术精湛的小偷。每次村里的货物都被他以低廉的价格卖给行商——他根本就不在乎那点钱——他真正的收入来自盗窃，那种神乎其神的本领令他拥有村里人所不知道的财富。每次只需要一点点，就足够为村里提供那所需的一切。这样的把戏带来了村里人对他的尊重。他本可以这样快乐受人尊敬地过一辈子，然而却在那一天犯下了错误——盗窃了精灵王国特使的口袋。他翻遍了口袋，却没有找到任何有价值的东西；那张秘藏的地图被他翻开，却不能明白它的价值。然而这却给他带来了杀身之祸。一个精灵射

手一直追杀他到家，向其后心全力射出了致命的一箭。

她终于在这里知道了父亲丧生的秘密，知道了那张神秘的地图所昭示的圣杯的秘密。她在奇异的树屋里呆了两天，换掉了一身破烂的衣服，洗干净自己的全身，在藤条编成的床上睡了两个晚上。在这期间，她了解到了圣杯的来历——那是埃拉西亚大陆的神宝，拥有圣杯的王国可以创造出神的建筑，得到神的赐福。在埃拉西亚大陆毁灭之时，圣杯随之消失得无影无踪。当所有人都以为它已经消失之后，精灵却机缘巧合地得到了寻找圣杯的地图。

两天之后，维克斯重新踏上往东的路。当她离开树屋的时候，那头长着白角的雄鹿已经在等待她了。

往东，除了往东，维克斯终于多知道了一点——圣杯。

三

这次的遭遇她花了以后一年的时间才终于明白，为何精灵会努力追杀一个只看过一眼地图，甚至不明白那是什么的盗贼，却放过甚至帮助盗贼的女儿——而她知道了那个秘密的真相。中立善良的精灵有着人类无法理解的理念，对于神灵、启示和命运的信仰，相较于人类，他们似乎过于单纯。

往东，雄鹿带着她穿过杉树林，脚下的大地从松软肥沃的黑色变成僵硬的暗红色，树木渐渐地枯黄，死亡。就在恐惧慢慢在她心里占据了原来对食物难以下咽的烦恼的位置之后，雄鹿消失了。

她以为这也是像上次一样，一次休整停留，直到看到亡灵巫王的时候都还抱着这个缥缈的信念，成为亡灵巫师的一员时也幻想第二天就会看到雄鹿出现在自己的面前，甚至在多年后战争最艰苦的时候还会幻想抬起头就看见帐篷外面闪过鹿的身影。然而这次，却是她最后一次看见那头长着白角的雄鹿了。

弥漫着死亡气息的枯树林在夜晚开始抖露出不死生物们的痕迹，时隐时现的幽灵开始尖笑着玩弄自己的脑袋。维克斯被寒冷和恐惧逼迫得无法动弹的时候，一只不起眼的蝙蝠向她飞来，在她面前变成脸色苍白的贵族，对着她的脖子张开了獠牙。她甚至连恐惧和尖叫的力气都没有，突然认定这样的旅程不过是一次愚蠢的送死。

在她已经闭上眼睛的时候，一道火铸成的箭飞逝而来，吸血鬼在火焰中疯狂地舞蹈，直到变成灰烬。维克斯睁开眼，以为她得救了，然而远处一个艰难而缓慢地行走的身影给她带来了不安。她想逃跑，却抬不起脚。一个衣着黑色华丽披风的人向她走来。靠近了，她却看见披风之上是一个泛黄头骨，原本应该黑色空洞的眼眶之下，跳动着充满生命力的鲜红火焰。她尖叫起来，声音在死亡的枯木森林里回荡穿梭，连绵的回音传来，却没有回答。

骷髅法师盯着她的眼睛，没有了肌肉和皮肤的脸上无法流露出任何表情，他用冰冷的指骨抓住维克斯的胳膊，拉着她向黑暗的深处走去。那种冰冷纤细而又粗糙的感觉在她的记忆里永远地刻下了烙印。后来即使是在统帅骷髅大军的时候，她仍然对那惨白的手指骨感到无尽的恐惧。

骷髅法师带着她穿过充满腐朽之气的墓园，僵尸在里面细心而郑重地撕咬着腐肉，自己的或者同伴的；又穿过埋骨之地，骷髅翻检着堆成山的骨架，试图从人类、精灵、半兽人、牛头怪甚至泰坦的尸骨里找出可以接在自己残缺躯干上的部分；又穿过散布着致死毒气的产卵坑，绿色粘液般蠕动的怪物将眼睛在身体表面移动，追随着两人的身影；又穿过龙墓，房屋一般大的骨骼像死神丢弃的玩具一样抛得到处都是，村庄一样大的骨龙抬起头，用跳动着红色火焰的眼睛望了一眼，又无趣地垂了下去。

维克斯已经被死亡和奇迹搅昏了头，但踏入布满了巨大的金属骷髅头雕像的神殿之时，她依然对那股强大的死亡的气息感到颤栗。殿堂空空的中央，一个隐藏在黑袍之下的阴影散发着吞噬光芒的黑暗气息。那斗蓬下的透明的虚体像是一团黑色火焰般朝她望去。

“那么，就是你了？”空洞的声音回响着，“小美人，所谓黑暗女神的选择就是你了？那么，把圣杯的地图交给我吧。”

一股巨大的力量从身后涌来，将维克斯朝前推去。她并不明白发生了什么，地图就从她的口袋里飞出，悬在亡灵巫王面前展开。随后，地图晃晃悠悠地飘落下去。维克斯抓住了它，它却猛地燃烧起来，炽烈的火焰让她慌忙地把地图丢了出去，地图在空中化为尘埃。

“小姑娘，我很喜欢你。”巫王说，“从今天开始，遵从黑暗女神的授意，你就是我们王国中的一员了。”

这句话的意思显然遭到了误解，维克斯一愣，用从来不曾有过的力气向外面跑去。然而刚跑出不到两步，就被两个突然出现在面前的恶魔吓得晕了过去。

（未完待续，该小说将连载四期）



广 告 索 引

更 正

本刊2003年第24期（总第161期）杂志前彩五所刊登的北纬机电微软鼠标广告中，"新品有礼"原文为"即日起至2003年1月20日"，应为"即日起至2004年1月20日"，特此更正。

北京北纬机电技术有限公司

三国志英雄传

《三国志英雄传》是以空间互动另一个著名的战术模拟系列——《天下统一》为蓝本制作的，这是一个全新的战略模拟类游戏。该游戏以中国古代三国时期的历史背景为基础，但并没有使用《三国演义》，而是采用"三国正史"为中心制作这部游戏，玩家将在真实的三国历史中，操纵300多名实名武将以称霸中原为目的进行战斗。



游戏的设计和《天下统一》基本相似，采用对每一个据点进行压制战斗的系统。游戏系统方面使用轮流发出指令的方式，根据季节的变化，分别实行更新、军备、政治、战略等4个内容，当各个条件都成熟时才可以进行战斗，这是比较稳妥的做法。另外，游戏的军备部分是参考《天下统一》之后重新加强并定制的。

战役方面包括野战和攻城战两种，基本展开方式继承了《天下统一》的系统。野战方面使用横7列进行部队的配置，以力攻作为基础开展全力战斗。兵种方面包括骑兵、步兵和弓兵3种，他们之间是相互制约的关系，因此在游戏初期对自己的部队进行合理配置非常重要。另外，针对武将的不同可以使用不一样的计谋进行战斗，而和《天下统一》相比，战术和战略方面的强化给人的印象是最深刻的。在游戏的时候，野战胜利之后可以继续进行攻城战，如果都进行顺利的话，就可以拿下这个据点并将其纳入自己的版图。

在进行野战的时候，可以从多个据点派遣部队进行战斗，并加入了根据各部队距离目的地的远近而使部队疲劳度变化的设定，所以从比较远的地方调遣部队在很大程度上会影响部队的士气，因此在使用时要慎重一些。还有就是在战斗中也可以进行武将之间的单挑，单挑画面进行了简单的自动处理，在总地图上会自动弹出单挑画面，而对战双方也有非常详细的设定。



另外，采用全身图解是本作中的一大特色，300多名历史武将个性刻画得都非常鲜明，人物设计方面聘请了中国本土新涌现的画家，创作出来的人物具有日本人无法绘制的原汁原味中国风格。

这部作品中有着独一无二的特征：人和相克系统，这个系统分别对应游戏中300多名武将的出生地、宿星、天命等参数，利用属性相合可以在战斗中提高和自己属性相应的武将的能力，还能得到一些特殊的照顾。因此，在游戏中注意利用同伴们之间的属性因素就可以给战斗带来多一分的胜算。



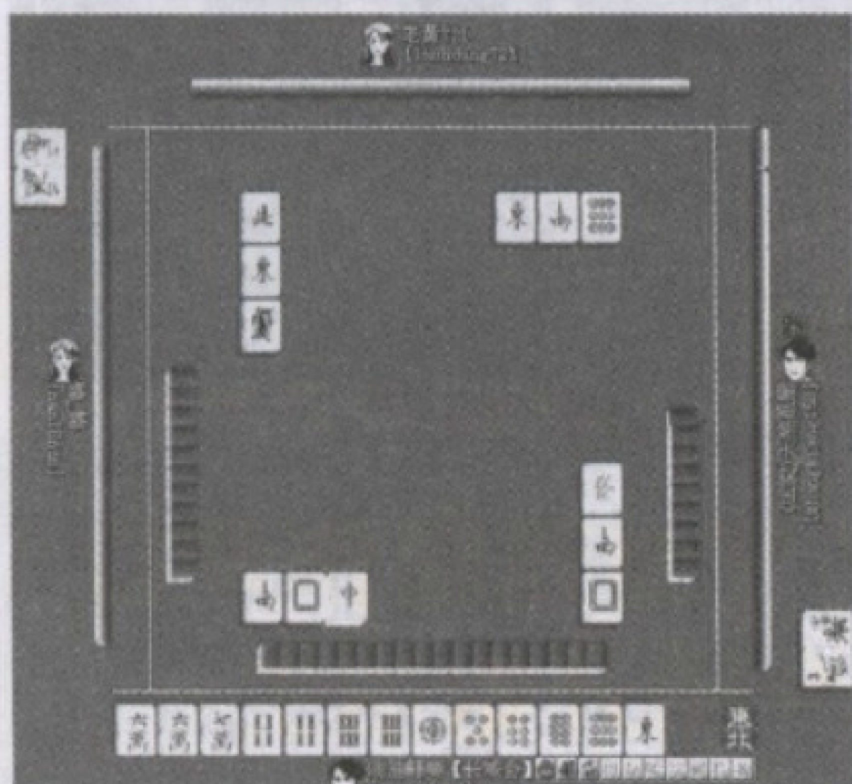


在游戏中盘的时候，经常会出现由电脑AI控制的两大势力，作为和玩家敌对的势力，应该也是非常强大的，目前关于这个神秘系统的资料还不清楚，我们将及时给玩家们最新情报。不管怎么说，这款游戏非常优秀，对于战略迷们来说是不可错过的一部大作，请玩家们继续期待我们的报道。

新一代网络竞技麻将
——即将在中国诞生

麻将牌乃娱乐佳品，具有很强的趣味性、娱乐性、益智性和竞技性，玩起来变化莫测，趣味无穷。闲暇之余，打打麻将可联谊社交、充实情趣、焕发精神，在牌桌上竞技戏乐，共享艺术之美。

长期以来，由于种种原因，麻将在中国长期处于十分尴尬的境地。1997年原国家体育运动委员会社会体育指导中心邀请了9个省市13个单位的20名专家学者，召开了麻将问题座谈会，回顾了中国麻将发展的历史，分析了目前麻将活动的现状，并对麻将今后发展趋势及其引导、管理的途径、原则、方法等提出了建设性意见。会上研讨了麻将竞赛所需规则问题，并且制订了《中国竞技麻将牌竞赛规则（草案）》，也就是俗称的国标竞技麻将，为今后开展麻将竞赛奠定了基础，推动中国古老的麻将转变为新的体育竞技项目。



这些年随着网络在国内的普及，许多网络娱乐公司都开发了网络竞技麻将。1999年5月举办了我国网上首次麻将比赛《电信杯》，其比赛玩法按国标规则。这项赛事对国标的推广起到了极大的作用，各类网络麻将组织就是在这次比赛后兴起的，并且一直以推广国标竞技活动为主要目的。

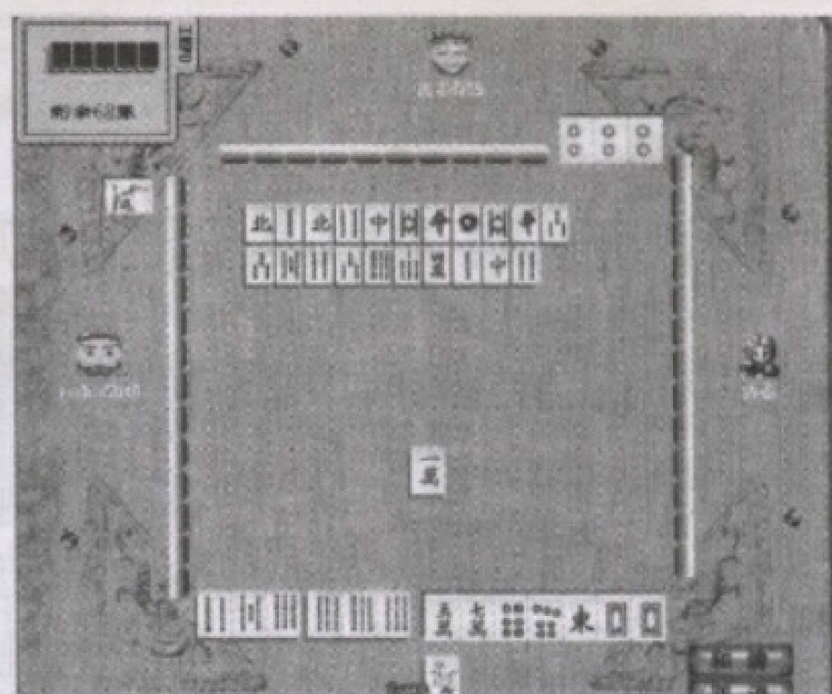
玩家最熟悉的联众、中国游戏在线、上海热线、上游棋牌和边锋都是这几年兴起的休闲网络游戏网站。不过这类网站都是集大成者，麻将只是其中五六十种游戏之一，因此每种游戏的功能都很普通，很难满足专业玩家的需求。

遗憾的是，老一代的网络麻将游戏推广放任自流、不思进取的态度使得网络竞技麻将人气凋零，人数稳中下降，国标竞技麻将推广工作裹足不前，其具体表现在以下“七大恶状”。

一、陈旧的画面，简陋的音乐，不停出现的各种Bug。

二、再无此类赛事，只是在各网络组织间时有时无地举办一些“民间”国标比赛。

三、不能通过网络实行麻将段位升降制度，使老玩家无法获得相应的地位。



四、莫名其妙的计分方法，根本不能体现出水平的高低。

五、不能自动实行玩家换位。在实际比赛中，由于麻将上下家关系影响极大，所以有一套换位方法。如打二圈，一圈完后，一般东西家不动，南北家换位，继续第二圈。

六、单调的游戏过程，缺乏虚拟道具宝物系统。

七、落后的技术手段和劣质的服务器质量。

这一切使得玩家对新一代网络麻将的期盼很高，如果新一代的网络麻将程序能摒弃这些缺点，并加入更多的元素进来实在是“麻坛”一大幸事！

正是在这样的环境下，新一代的网络竞技麻将《竞技俱乐部——网络三缺一》应运而生。这是由冠网数码（上海）科技所研发的产品，为智冠电子所属的子公司，作为国内最富盛名的游戏开发公司之一。冠网致力于网络在线休闲类游戏的发展，凭借强大的研发实力推出的这款网络麻将，的确叫人眼前一亮。

游戏画面活泼多样仿真呈现，音效刺激紧张有趣多变，打法规则除标准的国标基础外可由玩家自由设定，人物造型装备使用先进的Avatar虚拟造型系统，很好地展现了每个玩家的独特个性，方便好用的实时聊天系统让你沟通无极限，在优秀的赛制升级系统中，大大强调了竞技比赛气氛，终年都有许多不同比赛可随时参加，不管是想感受更多乐趣的新手玩家，或想挑战麻将最高境界的高手，《竞技俱乐部——网络三缺一》真正能把竞技麻将的精髓体现得一览无遗。

值得一提的是，《竞技俱乐部——网络三缺一》在游戏开发之初就请到许多网络竞技麻将高手共同参与。虽然目前游戏还没开始内测，但却早已引起许多玩家、媒体及麻将组织的关心及期待。在这个麻将平台中，借助于网络这样一个新兴媒体，轻轻松松找到牌友，省却洗牌、摸牌等烦琐的步骤，专心于精彩的牌局当中。希望能有更多的朋友真正欣赏国标打法，并且加入到这个行列中，让中国起源的麻将真正成为国粹并发扬光大。



网络三缺一

游戏官方网址

www.gamehall.com.cn

2688网店.com 最新流行软件 特价销售

岁末大酬宾 10000套软件免费送

购物满20元、50元、100元、200元均有不同价值的软件免费赠送，买的越多，送的越多，赶快行动！！！

1、活动时间：即日起到2004年1月15日，以收到订单的时间为准。
2、赠品有限，送完为止。
3、详情请查询2688网店（www.2688.com）或拨打010-82682688咨询。

2688礼品卡号：13001

使用方法：登录www.2688.com，结帐时直接输入卡号，立即冲抵5元；邮购在汇款单附言中注明礼品卡号也可。

有效期至2004年1月30日

天上掉馅饼，免费送您5元

精品游戏



盟军敢死队3：目标柏林（标准版）
编号：210795
盘数：3CD
原价：69元
现价：52元



仙剑奇侠传三（标准版）
编号：210756
盘数：4CD
原价：69元
现价：52元



盟军敢死队3：目标柏林（金属珍藏版）
编号：210796
盘数：3CD
原价：99元
现价：75元



三国群英传Ⅳ（标准版）
编号：204081
盘数：2CD
原价：49元
现价：37元



新神雕侠侣
编号：200662
盘数：4CD
原价：20元
现价：18元



半条命－反恐精英1.05（普及版）
编号：207096
盘数：2CD
原价：38元
现价：28元

编号	名称	零售价	网店价	盘数
202109	暗黑破坏神Ⅱ（普及版）	38元	28元	1CD
200514	古龙群侠传（简体版）	18元	16元	3CD
200483	明星三缺一	10元	9元	1CD
200406	剑侠情缘Ⅱ完美版	15元	13元	2CD
200312	最新小游戏精选	10元	9元	1CD
200243	新经典游戏大全2003	10元	9元	1CD
200316	拳皇格斗2002	10元	9元	1CD
201054	蓝色警戒	10元	9元	1CD
200234	FLASH休闲小游戏大全	10元	9元	1CD
200087	超酷小游戏	10元	9元	1CD

卡通·音乐·影视

编号	名称	零售价	网店价	盘数
200988	卡通片系列-蜡笔小新续	20元	18元	4CD
200822	卡通片系列-灌篮高手全集(上)	20元	18元	4CD
200825	卡通片系列-灌篮高手全集(下)	18元	16元	3CD
200817	卡通片系列-圣斗士全集(上)	20元	18元	4CD
200820	卡通片系列-圣斗士全集(下)	18元	16元	3CD
200958	卡通片系列-机器猫小叮当动画片全集	25元	22元	5CD
200852	卡通片系列-麻辣教师(动画版)	18元	16元	3CD
200658	同一首歌-情歌经典	10元	9元	1CD
200655	绝对流行-最新流行歌曲冠军榜	10元	9元	1CD
200184	MP3-男人篇	15元	13元	2CD
200181	MP3-女人篇	15元	13元	2CD
200652	绝对流行-中日韩畅销金曲冠军榜	10元	9元	1CD
200500	MP3世界名曲100首	10元	9元	1CD
200080	欧美英文经典歌曲全集	10元	9元	1CD
210390	影视珍藏馆2-①一地鸡毛、健身房	20元	18元	2CD
210449	影视珍藏馆3-①儿女英雄传	25元	22元	2CD
210520	影视珍藏馆2-③便衣警察	10元	9元	2CD



蜡笔小新
编号：200424
盘数：4CD
原价：20元
现价：18元



名侦探柯南续
编号：200268
盘数：4CD
原价：20元
现价：18元



名侦探柯南
编号：200448
盘数：5CD
原价：25元
现价：22元



劲爆流行冠军榜
编号：200240
盘数：1CD
原价：10元
现价：9元



编辑部的故事
编号：208617
盘数：4CD
原价：20元
现价：18元



贫嘴张大民的幸福生活
编号：210233
盘数：3CD
原价：18元
现价：16元

2688 天天低价
订购电话：800-810-2688（北京），010-82682688（全国） 客服热线：010-82682688
网上订购：www.2688.com 订购信箱：dinggou@2688.com 客服信箱：service@2688.com
北京送货上门，货到付款，其它地区可邮购，款到发货 邮购汇款地址：北京中关村邮局005信箱 2688网店(收) 邮编：100080（邮寄费一律为5元/单，满100元免邮寄费）



你的掌上三国

“大江东去，浪淘尽千古风流人物……江山如画，一时多少豪杰……” 苏轼一首《念奴娇·赤壁怀古》是否令你热血沸腾，豪情万丈？那荒烟古道，大漠黄沙的古战场，那迎风飞扬的战袍，寒光彻骨的神兵利器，那响彻云霄的厮杀、呐喊是否夜夜在你梦中徘徊，震撼你的灵魂？那就赶快发送短信“3”到“116009”吧（联通用户请发送到“996009”），一圆你心中的三国之梦！这里群雄割据，中原狼烟四起，在这群雄逐鹿的局势里，谁是最后的王者？一统万里河山，功成千秋霸业，这是一个智慧与武力最佳结合的英雄时代。

北京天行远景科技发展有限公司是一家以手机游戏为主的移动互联产品开发经营商，总部位于北京，曾成功开发出《侠客岛》、《侠义道》、《千王之王》、《手机大航海》等多款精彩的手机网络游戏，有着丰富的产品设计经验。这次推出的《三国志》手机网络版更是以不同凡响的深度和广度提升了手机类游戏的层次，使其可与以精美直观界面吸引玩家的电脑网络游戏相媲美。《三国志》手机网络版是一款战略战斗性的角色扮演类游戏，玩家可以在古代三国版图上的133多个城市之间来往穿梭，招兵买马，攻城掠地，在这里你可以是勇敢的小兵，骁勇善战的将军，知人善用政绩斐然的政治家，或是智慧超群、决胜千里的再世孔明。游戏将于2003年12月中旬正式发布，只要你发送短信“3”至“116009”，联通用户发送“3”至“996009”即可身临其境，感受魅力“三国”。



庞大细致的场景设置，逼真的情节设计

《三国志》手机网络版的世界里有133多个城市，每座城市都有自己的衙门、医馆、书铺、校场等……玩家可以在里面领取自己的任务，购买行军打仗必须的粮草武器等，至于你的经济来源，就是靠每天城市给你发放的个人薪水，你必须协助你所在城市的太守完成内政事务，城市才会繁荣，人口增多，而你每天得到的工资才会爆涨哦！

真实完美的战斗系统

在群雄割据的三国时代，城池之间的对战是常有的事，在被敌国侵略的情况之下，战败国必须要赔偿军粮和黄金，而且国内的经济生产也会受到影响，在战争中战败的武将、官员甚至还会被敌国俘虏，最后成为他们的臣民。在游戏里，玩家要从一名默默无闻的小兵经历无数的磨练成为威震八方的大将，最后成为统一中原的一代霸主，需要经历各种大大小小的战役让你成为最后的强者。你可以在你的城市里招兵买马，训练出属于你自己的部队。

简单快捷的操作



不要担心会有过多的繁琐操作，《三国志》手机网络版的操作非常简单，不需要下载任何客户端，对用户的手机也没有任何要求，游戏每一步操作后面都会给玩家进行下一步操作的提示，只需记住几个操作指令就可以在游戏中畅游了。同时，玩家可以随时查询自己的状态和其他玩家或城市的情报，还可以使用帮助系统，随时获取系统操作帮助。

如此精美的游戏，每月只要支出6元。

在任何一个“大时代”中，总是有着许多可歌可泣、刺激冒险的精采故事，每一个人所接触到的人、事、物不同，他们所会发生的事情也不会相同，在这个世界中，每一个人都可以去编造一个自己想要的历史故事，三国时代的故事从此就不再只是发生在英雄豪杰的身上，它也可以发生在你、我及散布在世界各地的好友身上，或许你已经历了许许多多壮丽的史诗，但在无限可能的三国世界里，你所能编写的恐怕远超乎你的想象。

正所谓时势造英雄，置身于三国时代的你，究竟是太平治世的贤能臣子，还是争斗乱世的一代枭雄，移动用户发送短信“3”至“116009”，联通用户请发送至“996009”，瑰丽宏伟的三国历史将从你的手中展开……

天行远景
WWW.51SMS.COM



晶合|时代

漫游周边产品 尽在中游漫游商城

MALL.CGAME.CN

mall.cgame.cn

漫游商城

详情请见：www.cgame.cn

游戏卡类

商品	价格
破天一剑-3600点点卡	18元
决战-守护卡2(波塞顿)	29元
网星飓风套卡	96元
使命120点点卡	10元
使命450点点卡	35元
天骄·月费卡	38元
千年新版小时卡66小时	25元
决战-守护卡	29元
千年新版月费卡	35元
百战天虫180点卡	9元
童话：人鱼传说500点卡	25元
新西游记之七十二变450点卡	30元
网星欢乐卡450点	30元
剑侠情缘网络版600点	35元
剑侠情缘网络版150点	10元
吞食天地-与众不同刮刮卡	5元
龙族300点戏谷时数卡(龙族、三国策)	35元
魔剑包月储值卡	39元
传奇包月卡	35元

游戏系列

商品	价格
联众大礼包	98元
联众江湖纪念礼包	368元
魔力宝贝-爱要久久	999元
魔力宝贝-魔力生日套卡	168元
决战-圣药卡	188元
决战III-变脸化装包	18元
童话天翻地覆大礼包	128元
决战III-新手职业套装	10元
天使腰包	25元
QQ鼠标垫	5元
使命-简装版	9.9元
使命-精装版	38元
法蓝战记之十二勇士	78元
童话:人鱼传说贴新包	6.6元
童话:人鱼传说惊艳包	28元
拳皇格斗2004	25元
模拟天王2004	25元
魔力3.7开启时空包	30元
魔力重装新手包2	15元

动漫模型

商品	价格
Q版CS玩偶带场景（8个）	170元/套
绝版暗黑破坏神玩偶全套（3个）	450元/套
暗黑破坏神-Diablo	158元/个
野蛮人	168元/套
亡灵巫师	158元/个
麦克法兰24代再生侠全套(6个)	1208元/套
麦克法兰22代再生侠全套(5个)	1380元/套
麦克法兰终结者三－T850	220元/个
麦克法兰刀魂2玩偶（6个）	900元/套
麦克法兰绿野仙踪（6个）	1280元/套
圣斗士扭蛋part 3	148元/套
北斗神拳扭蛋	280元/套
心跳回忆扭蛋	60元/个
7寸KOF玩偶-八神庵	96元/个
7寸KOF玩偶-不知火舞	96元/个
美国海豹突击队兵人	300元/个
第六海军特殊作战军团	188元/个
EVA·贞本义行精选扭蛋	268元/套
CAPCOM女主角扭蛋	180元/套

2元商品

商品
美少女世界-特勤机甲队资料合集
街机游戏库
心跳回忆创造资料设定集
雷霆战将
战争启示录
极品飞车5
英雄萨姆
游戏蜘蛛-三角洲特种部队3
绵羊传奇
钢铁战场
大法师
盟军敢死队2详尽功略本
小李飞刀简装版+功略集
小李飞刀
魔体复活
霹雳奇侠传
可爱小猫咪
PC收银站
永久汉化2000抢鲜版

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元的邮寄费（礼包20元/套），北京市内可送货上门（加收递送费）

全部玩偶和模型均为正版商品，具有很高的收藏价值，查看更多商品请登录http://mall.cgame.cn

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　收款人：邮购中心　邮编：100089　E-mail：mall@cgame.cn

联系电话：010-82634107　晶合软件网：www.jhpop.com　中游网：www.cgame.cn



晶合|时代

北京晶合时代软件技术有限公司

BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

开业喽！

晶合时代在线销售系统

——Esales.jhpop.com

晶合时代在线销售系统（KingHope E-Sales System）可以直接在线（即通过Internet互联网）向个人用户（游戏玩家）划拨网络游戏虚拟点数卡。安全、便捷、易用是我们晶合对客户的承诺。“一握晶合手、永远是朋友！”欢迎光临晶合时代在线销售系统！

现热销产品：《使命》《童话》

更多惊喜尽在元月

祝：所有玩家节日快乐

咨询电话：010-8263 4106/4091

E-mail：esales@cgame.cn

联系人：武小姐　陈先生

Http：//esales.jhpop.com

托起中国游戏业明天的太阳

访国内优秀游戏培训机构——托普数字艺术中心



作为国内专业动画游戏制作培训机构，上海托普信息技术学院于2002年与北美地区著名的培养专业动画及游戏人才的学院——加拿大高科技互动艺术学院联合成立了托普数字艺术中心，率先在国内推出动画游戏专业培训项目，引起了巨大反响。

学院游戏培训分为游戏动画专业和游戏程序设计两个专业，采用9个月全日制住宿制度，要求学生至少有高中以上的学历。完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大CIA互动艺术专业认证证书。学习游戏动画专业的学生将有机会直接参加由中心组织的MAYA和3ds max授权认证考试并获得证书。学习完毕的学员如果想到北美中心（加拿大高科技互动艺术学院）继续深造，在国内学习过的课程将获得学分减免。日后学生可以到北美各动画或游戏工作室从事动画或程序设计工作。



在游戏动画专业学习期间，学生将接受十几门课程的系统培训，其中包括美工基础、软件工具应用、游戏基础理论及设计制作等方面。游戏体系结构将教授游戏设计相关课程——角色设计、情节创作、音效、平衡控制等，同时教授开发团队管理和职位分工相关知识。该专业核心指导思想就是培养学生如何利用各种图形技术结合三维建模进行美工设计。

游戏程序设计专业特别值得一提，中心在今年新推出的游戏程序设计专业与2002年国内首家开办游戏动画培训一样，仍然是国内第一家针对游戏程序设计的专业。如此迅速推出该专业，这与托普学院及托普集团在计算机软件研发和教育方面拥有强大实力是分不开的。托普学院最近荣膺国家级软件示范院校称号，而托普集团则是国内优秀的软件企业集团之一，是国家级企业技术中心。旗下拥有三家上市公司和五十余家下属企业，是国内第二家通过软件CMM3级认证的企业。相信该专业的开设，将为中国游戏软件设计业输送急需的合格人才。

游戏程序设计专业包含编程基础、程序设计理论、Windows程序设计、通用多媒体编程、专项应用（计算机网络与Winsock编程、数据库编程、图形学理论）、游戏编程六大类课程。另外在后期的游戏编程类课程中，还设置了游戏体系、游戏引擎课程，游戏引擎的课程将以一款典型的商业游戏引擎作为实例，教授引擎的原理、简单引擎的设计与制作、典型引擎的使用，这是日后制作商业游戏项目的主要技能，也是现在国内业界最缺乏的关键技术。整个学习周期的每个阶段，都将伴随几个实例项目的开发，让学员真正经历游戏开发的每个环节。经过系统的学习，学生不仅能胜任游戏公司程序设计工作，还可在国内各软件公司从事开发工作。

师资方面，采用国内、国外人员联合授课的形式。国内老师均具有极为丰富的教学经验和制作经验，雷老师曾担任智冠动画部艺术总监，有多部动画片导演经验。周老师为中国早一代的游戏程序设计员，制作过跳舞毯游戏，由其担任主程的《The King Of Black Deadth》游戏参加了2002及2003年的洛杉矶E3大展，广受好评。史老师则在全球第二大游戏开发公司育碧（法资）担任资深游戏开发师，参加过育碧（中国）的所有游戏项目的开发及本地化工作。中心教授MAYA和3DS MAX的老师均为ALIAS和DISCREET官方授权资深指导教员。加拿大CIA派驻中心进行教学的，同样多为拥有多年动画和游戏经验的资深人士，任托普集团全球副总裁，数字艺术中心技术总监的David Liu（加拿大CIA院长）毕业于纽约艺术学院，主修计算机艺术，曾服务于温哥华最大的动画公司MainFrame Enter-tainment Ltd.，担任资深3D动画师，其间参与制作包括《变形金刚》、《星球大战》在内的多部国际动画巨片。负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的MARC ROTH，导演过《X档案》的安科尼.费尔德，负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆.伍迪、以及两次获艾美动画特效奖、为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《海底总动员》、《白雪公主》等动画巨片，有北美最高影片图形艺术家之称的克里夫.威度等国际顶尖级专家将联袂担任本培训班教师。超强的师资将使中心实力直接与国际接轨。

就业方面，成绩合格者将被推荐到Main Frame(加资)、EA（美资）、育碧（法资）、昱泉（中国台资）、大宇（中国台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯等国内外知名动画、影视、游戏制作公司及国内IT业龙头企业托普集团下属企业就职。良好的业界关系和畅通的就业渠道，给学员的未来发展提供了坚实的基础。



今年第三期数字艺术培训班招生工作已经全面启动，将于2004年2月份开课。据悉，学院为了保证教学质量本届将限额开班，报名额满截止。

国内咨询电话为021-68025599、021-68020790

学院网址是:www.etop.com.cn

加拿大网址为:www.gamercollege.com

2003 中国电脑游戏产业报告

■本刊编辑部 记者部 联合策划

序 言

您现在翻开的这一页，是《大众软件》杂志2003年中国电脑游戏产业报告的第一页。在随后的22页内容里，您将随着我们的笔，从高处俯瞰2003年这整整一年里中国电脑游戏产业所走过的路，以及这个产业发展的完整面貌。

我们为您展现的，是一张张没有情感的图表和一段段满是数字的评论。但构成这枯燥的图表和数字的，又是什么呢？

是来自中国无数城镇和乡村的少年们的活生生的梦想和希冀；

是近两万年轻的中国游戏从业者的汗水和笑容；

是游戏业里反复上演的孤军创业的故事；

是一夜之间登上财富榜的新贵们的微笑，和对那些已经和正在走向失败的企业的淡漠遗忘；

是我们第一次新奇地注意到，当资本注入这原本只有激情和幻想的行业后，它幼稚的躁动；

有人说无论多么辉煌的历史瞬间，都是在平凡中开始并且在平凡中结束。作为这个行业里的中坚媒体，我们见证了中国游戏产业平凡，而又不平凡的这一年。我们明白“辉煌”的代价是什么。

希望我们共同翻开这一页的同时，也将翻开中国电脑游戏产业2004年崭新的一页。

产业背景及制作说明

产业背景

2003年，全球游戏行业保持了稳定发展态势，但是无论从软件开发还是从硬件竞争的角度来看，这一年来游戏产业都显得缺乏令人兴奋的要素。日本索尼公司公布，其在今年第2季度的游戏收入与去年同期的441亿日元相比，利润率下降了25.3%，相反在传统的电子产品领域，利润率却在提升。早在2003年1月在美国召开的2003年国际消费科技博览会（2003 International CES）上，无线游戏已经成为其展会的焦点。另外根据本刊记者2003年9月从东京电玩展上带回来的调查结果表明，手机游戏显示出了比以往更加引人注目的增长。由2002年的36款增加到73款，占参展作品比例超过14%。这是否已经显示出，传统的游戏方式正在籍由传播方式的改革而进一步变化？

网络游戏方面，虽然《天堂Ⅱ》、《最终幻想XI》、《魔兽世界》、《创世纪X——奥德赛》、《无尽的任务Ⅱ》和《指环王——中土在线》等诸多产品在全球市场上都引发了新一轮的网络游戏热潮，但与中国的网络游戏发展形势相比，二者显然不是一种概念。在2003年福布斯中国富豪排行榜的前十名里，有两个人的上榜直接与网络游戏有关，他们是排名第一的网易公司创始人丁磊和排名第6的上海盛大网络总经理陈天桥。有人说，2003年之前，IT业从来没有与财富这么近过，这么耀眼。但这里恐怕有个概念需要更正，带给IT业殊荣的，恐怕还是与IT业勉强相关的游戏业。除了这些IT业和互联网的弄潮儿们，电信商以及传统的企业集团也开始参与网络游戏的运营，像同样在福布斯排行榜中排名第2的荣智健投资的光通公司、排名第4的鲁冠球属下的万向通信就是很好的例子。其实无论是福布斯排行榜还是胡润排行榜，他们的评选结果是否值得信赖，这并不重要。真正值得我们关注的是，财富排行榜体现出中国经济发展的一种什么样的趋势及其转型的方向。为什么网络游戏在中国的经济发展中迅速扮演了如此的角色？为什么只有在中国，游戏企业的人物能进入富豪榜的前十名？支持这一产业发展的几千万的忠实用户，此前他们都是如何消磨时间的？网络游戏的潜在用户究竟还有多大？网络游戏的飞速崛起，一定会为中国游戏业带来好运么？这些恐怕是不能用简单的一、两句话能解释清的。

2003年，我们重新看到了投资商对于互联网的泛滥热情，而这种热情，我们只在1999年的时候见过一次。



数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限，2002年12月-2003年12月。

在数据的采集上，我们采取了多种方式和途径。其中包括：

1、利用媒体优势资源，安排记者编辑直接向厂商索取销售数据及企业资源讯息。无法得到厂商数据或厂商拒绝提供数据的，通过其他途径了解。

2、通过大型渠道商和游戏销售商务网站，取得产品销售数据及比例。

3、通过本刊在各地设立的信息员网络，了解各地网络游戏运营情况，填写调查问卷，并对各地零售网点进行定期抽样点卡销售调查。

4、参考引用本刊年度读者调查统计分析报告的数据。

5、安排记者对业内重要公司及从业者进行广泛深入的采访。

6、收集整理全年杂志中刊登过的重要信息。

对这些不同途径采集到的数据进行整理，并利用从厂商、渠道和信息员调查所取得的数据，通过多种的算法计算出今年的行业总产值，将得到的几套数据进行最后的甄别核对，最后得出完整产业报告数据。

全年重要事件新闻回顾

1月，托普风雷CIA互动艺术培训认证班开班。

作为国内第一个拥有专业师资力量的互动艺术培训班，托普的最终目标是能够培养出在游戏、动画和影视方面有所贡献的设计人才。在游戏人才教育领域中，这是试探性的第一步。

1月，西山居重组，裘新离职。

尽管国内游戏制作公司洗牌的情况并不少见，然而象西山居这样老牌的本土开发商也不得不为市场现实作出妥协，可见国内单机市场已经出现了式微的预兆。西山居领军人物裘新的离职，意味着它再也不是以前的西山居，就好像我们的市场也不是以前的市场了一样。

1月24日，《传奇》开发商ACTOZ公司单方面宣布，终止与盛大网络就此产品的授权协议。

盛大在2003年最为庞大，也是最为成功的一次自我宣传自此开始。韩国方面对网络游戏和对中国厂商的态度值得我们深思，对一款游戏而言，赢利真的是最为重要的事情么？

3月，第七届国际多媒体技术与应用展览会上，国研《科洛斯》成为网通的宣传品牌，形成国研与北京通信共同推广ADSL的合作关系。

电信部门利用其资源优势开始涉足网络游戏。这其中包括很多因素，最重要的应该是丰厚的利润。然而作为国有大型企业，接触类似的行业还是第一次，因此电信的脚步走得很谨慎。无论如何，这毕竟是一个开始。

3月4日，盛大与软银（SOFTBANK）正式签约，正式获得了至今中国互联网应用领域最高金额的一笔单项投资——4000万美元。

大投资意味着大收入的可能，自从韩国网络游戏在中国逐渐形成态势以来，对其投入也越来越大。无论最后是否能得到成正比的回报，总有无数的人迫不及待地想挤进这个市场。至少在促进经济上，它做出了一定的成效。

4月，北京市民盟继2001年制作《加强网吧的管理，为青少年健康与成长创造优良的社会文化环境》调研报告后，2003年，又将《电子游戏与未成年人教育》专题调研成果，作为党派提案，转呈中共北京市委、市政府。

电子游戏和青少年一向是密不可分的两个话题，如何正确看待青少年沉迷电子游戏，已经从以往的禁止和打压转变成今天的疏导。正确引领他们面对这一新颖的娱乐形式，在保证其身心健康的情况下发展产业，这说明我们对游戏的客观认识有了进步。



4月5日开始，中央电视台5套开播“电子竞技世界”（ESPORTS）栏目，标志着“电子竞技”的概念逐渐为主流媒体接受。

游戏媒体从纸面逐渐扩散到电视中，发展日盛的电子竞技也是其途径之一。由于电子竞技这一活动的普遍性，使得它能够成为沟通主流媒体和游戏行业的最佳媒介。将有更多的人了解并正确地认识电子游戏，并改变以往对其片面的看法。

4月于北京成立的方正育乐“游戏设计影视动画”学历班开始招生。

在游戏教育上，创办者已经开始从简单的培训班朝学历班转变，对人才的培养也开始慢慢走向正规。集合了企业集团和国外影视动画教育的力量，国内开始准备实现游戏人才自给。

7月22日，由国家新闻出版总署发起的全国性游戏出版行业组织——中国出版工作者协会游戏工作委员会成立。

在成立大会上，游戏工作委员会确定了日后的工作目标：规范游戏出版，监督行业行为。这一决定将初步改变国内游戏出版的混乱状态，在约束产品发行的同时构建一个合理的规范体系。

7月31日，日本光荣公司高层访华，拜访《大众软件》。

日本光荣公司高级常务董事伊从胜专程拜访大众软件杂志社，以了解国内游戏产业状况，以及日本游戏业在中国国内的影响。随着中国游戏市场的逐渐扩大以及走向正规，引起越来越多海外企业的关注，渴望了解中国游戏业情况，以求进一步的合作。

7月，科技部宣布，网络游戏已列入863计划，金山、炎黄共享500万。

政府对网络游戏表现出的支持态度，说明该产业已经不只是休闲娱乐那么简单了。但是，500万对大公司依然是杯水车薪，真正该做的是把这笔钱投给真正有潜力的小公司。至少，在以后，会有越来越多的成功企业得到资助以促进游戏行业的发展，以往苦苦求生存的局面将会有一个不小的改观。

10月，日本电脑版权协会进入中国打击盗版。

2000年成立于日本的“电脑软件版权协会”（ACCS）是专业的游戏利益保护机构。前不久，该协会在中国上海建立了一个反盗版办事处。这也是ACCS首次在海外设立办事处。其设立的主要目的是为了加强与中国政府机构、版权机构以及媒体的联系。该机构还将尽力收集有关盗版地下组织的各方面情报，并致力于制定各种适当的反盗版措施。至于该机构的长期目标，就是为日本游戏产业向中国发展铺平道路。ACCS目前的行政主管是CAPCOM社长迁本宪三。另外SCE社长久多良木健，SQUARE-ENIX会长本多圭司以及HUDSON的社长工藤浩等人也是该机构成员。

11月18日，国家体委宣布电子竞技正式列成为第99个体育项目。

随着国家体委的正式立项，电子游戏将被划分为三类：国标、竞技和娱乐。同时，第一届中国电子竞技运动会将于2004年第一季度揭幕。自此电子游戏正式成为国家认可的体育项目，进入了系统和规范的道路。同时启动的中国数字体育互动平台，会集成体育网站、体育竞赛管理、电子竞技、网上赛事转播等系统。随着政府力量的介入，电子竞技会更好地发展。

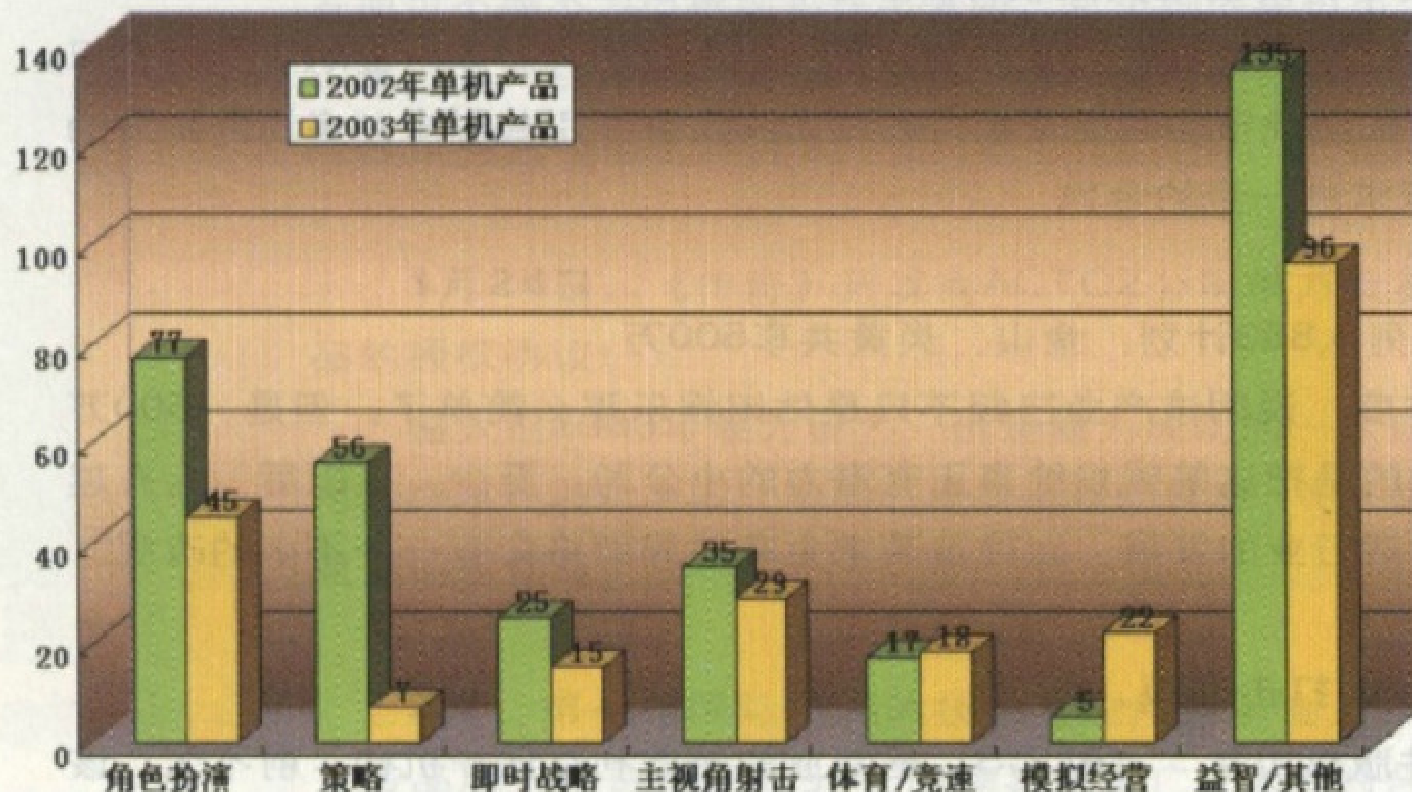
11月，索尼和任天堂相继推出进军中国市场的计划。在中国发售的PS2主机和神游机纷纷登场。

尽管国内消费能力逐渐增强，受众群广，市场规模惊人，但是由于盗版问题的严重，游戏产业一直没有能够顺利发展。这一情况在电视游戏上尤为明显。索尼和任天堂在做出这一决定的同时，也表明了向来竞争激烈的它们对中国市场的重视度。从PS2捆绑的三款游戏以及神游机的软件购买方式来看，我国电视游戏的路还有很长一段要走。

单机游戏市场整体分析

2003年中国（大陆地区）单机游戏种类和数量情况分析。

2003 年单机游戏分类情况（单位：款）



在网络游戏大肆流行的2003年，单机游戏依然是游戏产业中不可或缺的组成部分。2003年在中国大陆出品的单机游戏总数量为232款，比2002年减少了118款。虽然总量有所下降，但单款产品的销量却有所上升。

本土制作单机游戏数量也有所下降，只有13款。这也在预料之中，因为在2003年，大陆不少有经验和能力的制作单位纷纷投入了网络游戏开发的尝试之中。尽管如此，在大陆的单机游戏市场上，还是出现了像《仙剑奇侠传三》、《刀剑封魔录外传——上古传说》和《抗日——血战上海滩》这样的或优秀或充满创新的作品，给人留下了深刻印象。

单机游戏制作公司案例：

像素软件——一些单机游戏开发者在网络游戏时代的经历

2001年12月，刘坤放弃美术总监职位，离开目标。后陆续有数人离职。

2002年初，7名原目标软件的成员组成像素工作室，在北京明光村租用2居室共20余平米的房间办公。同年4月，以10万元注册资本成立公司。

2002年6月，公司搬到阜成门金融商茂中心办公。开始与UBI、EA和寰宇等公司联系产品代理。

2002年秋季，通过中间商与江苏蓝德（铁路背景）合作。

2002年底，《刀剑封魔录》上市，68元一套，销售6万套，像素几乎未获利润。公司搬到望京，期间整整一年7名成员没有经济来源，坚持制作游戏。

2003年初，4人离开，分走一半公司资金。凑钱雇人做外传。像素主要成员仍需回家借款几万元。

2003年7月推出外传《上古传说》，代理商为万众合力，与中国台湾省英特卫及日本工画堂谈成代理协议，按套提成。半年后才可能上市并有回款。

2003年10月，搬至天通苑。

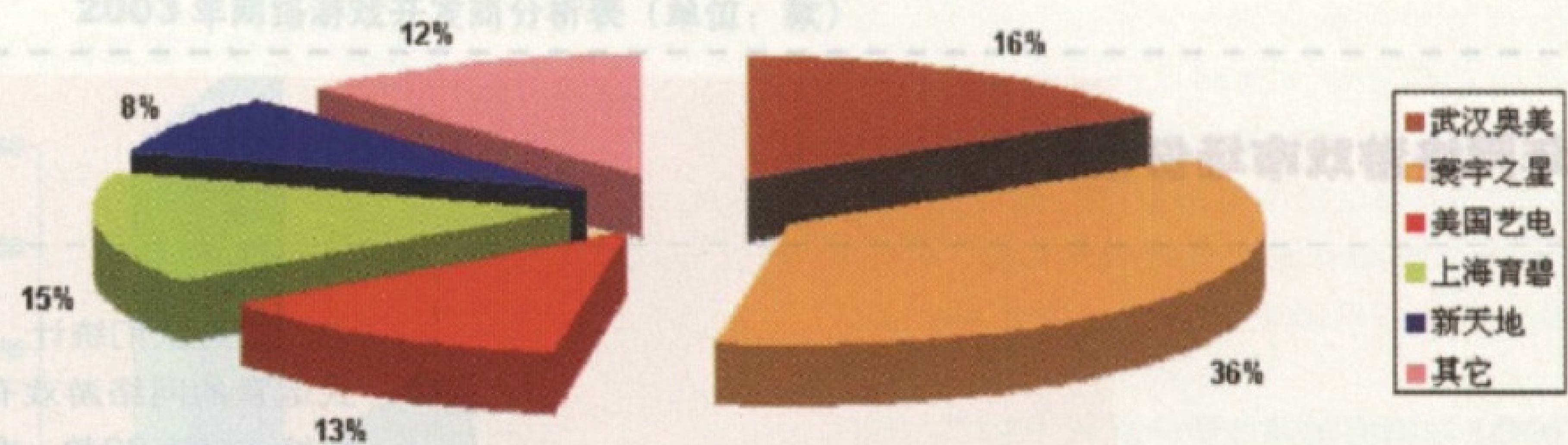
2003年初，《刀剑Online之问鼎》即已在开发中。推出外传只为维持公司的正常运转。"刀剑Online"推出后，有很多人提出投资、代理或买断等意向。其中包括SOHU、金山、国研、韩国LIZZARB、美国基金、上海创投、新浪乐谷等。

2003年10月，由SOHU签约《刀剑Online之问鼎》代理运营权，代理运营费超过300万元人民币。目前该游戏正在进行封闭内部测试。

公司目前人力配置：人力资源部1人，市场部1人，美术部15人，策划部4人，程序部4人。

2003年单机游戏市场总规模

2003年单机游戏市场份额



这是2003年大陆主要的单机游戏代理商的市场份额比例。根据我们从代理商和渠道商两方面统计到的产品销售数据分析，截止到2003年11月底，大陆单机游戏的市场总额达到3亿元人民币，高于2002年的单机市场总额。

其中销量比较突出的产品包括：奥美正版维权行动2个月中销售的《魔兽争霸III——混乱之治》、《魔兽争霸III——冰封王座》和《反恐精英》等3款产品，销量都在20万-30万套之间；寰宇之星全年推出20款产品，单个销量平均7万-8万套。

2003年单机市场所淘汰的，都是专业性不足、每年只代理2-5款产品的企业。而大陆真正的单机游戏开发商和代理商在2003年中发展成熟。一些年度热门作品的销量均超过5万套。

2003年单机游戏市场还体现出其他诸多特点：

——由于一般单机游戏产品销量无法得到保证，以及单机游戏代理商的减少，2003年的许多二线单机游戏产品的代理商由渠道商兼任。

——用户对于正版单机游戏软件的消费能力及消费意识都有所上升。根据《大众软件》年度读者调查报告统计，82.08%的读者表示在过去的一年中曾经购买过正版游戏，其中45.06%的人2003年购买过1-3款正版游戏。

——一些软件厂商在2003年进入单机游戏市场，为进军网络游戏市场做准备。

2004年，随着单机游戏精品路线的深入、代理发行商经验的增强、国际一线产品同步代理推出的速度加快，市场总额还将稳步上升，单机游戏市场的容量依然很大。

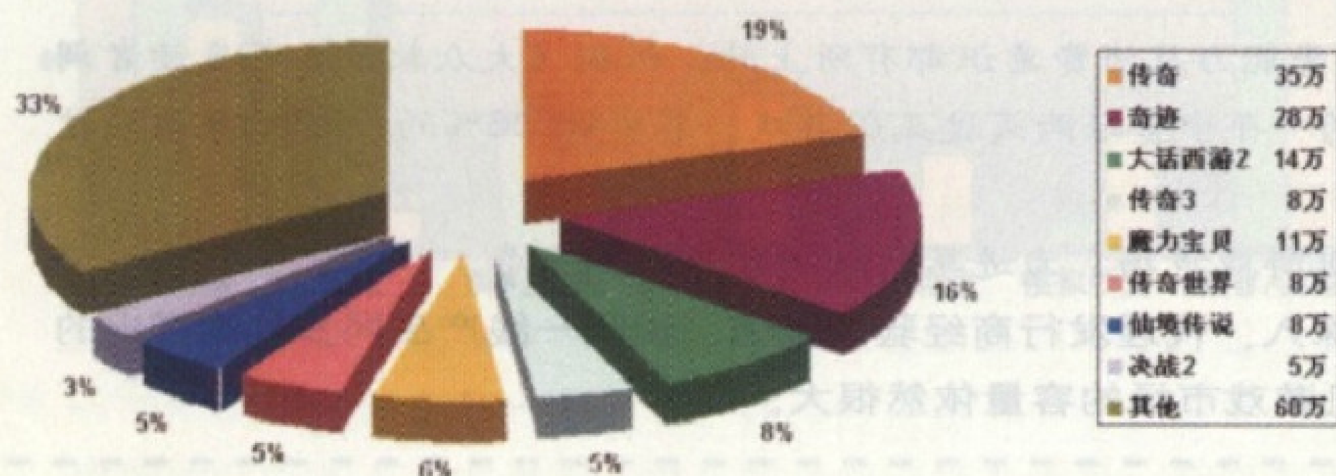
2003年国内主要单机游戏代理商

公司名称	产品数目	代表作/类型
上海育碧	26款	鬼武者/动作冒险
美国艺电	24款	FIFA2004/体育
新天地	22款	盟军敢死队3——目标柏林/即时战术
寰宇之星	20款	仙剑奇侠传三/角色扮演
奥美电子	14款	魔兽争霸3——冰封王座/即时战略
阳光互动	12款	无冬之夜——古城阴影/角色扮演
天人互动	10款	秘密潜入——隐秘追击/主视角射击
正普软件	10款	红色派系/主视角射击
智冠科技	9款	如来神掌/角色扮演
世纪雷神	8款	突袭2/即时战略
上海怡采	8款	狮心王/角色扮演
光谱博硕	8款	三国立志传2/角色扮演
空间互动	7款	三角洲4黑鹰行动中文版/主视角射击

网络游戏市场整体分析

2003年网络游戏市场份额分析

收费网络游戏全年平均在线人数排名（单位：万人）



根据我们统计，2003年全年，中国大陆地区正式运营的网络游戏有114款，其中已经开始收费的网络游戏有62款。另有8款游戏已经停止运营。

收费游戏全年平均在线人数的总和为177万。通过运营商提供数据、销售渠道提供数据以及本刊信息员在呼和浩特、沈阳、北京、青岛、武汉及四川的数个城市所做的市场抽样调查，我们做出了以上的市场份额分析表。

与2002年的统计数据相比，旧有的强档作品依然占据了今年的市场份额的很大比例。仅《传奇》、《奇迹》、《大话西游2》和《魔力宝贝》这4款游戏平均在线人数就高达88万人。6.5%的产品占有整个市场份额的50%。

另外，排名前十位的游戏中，从2003年开始收费的网络游戏包括《传奇世界》、《仙境传说》和《决战2》。这3款游戏只占据了市场份额的12%。可以说2003年网络游戏市场的发展是对2002年的一种延续而非巨变。

我们预计在2004年，如果有强有力的作品和更有经验的网络游戏运营商出现，整体的市场份额仍然会在稳定中出现新的变化。像《传奇》这样的产品的地位将进一步受到挑战，而旧有的网络游戏运营商如果不能拿出能同样吸引玩家的作品，那么很可能面临新的危机。

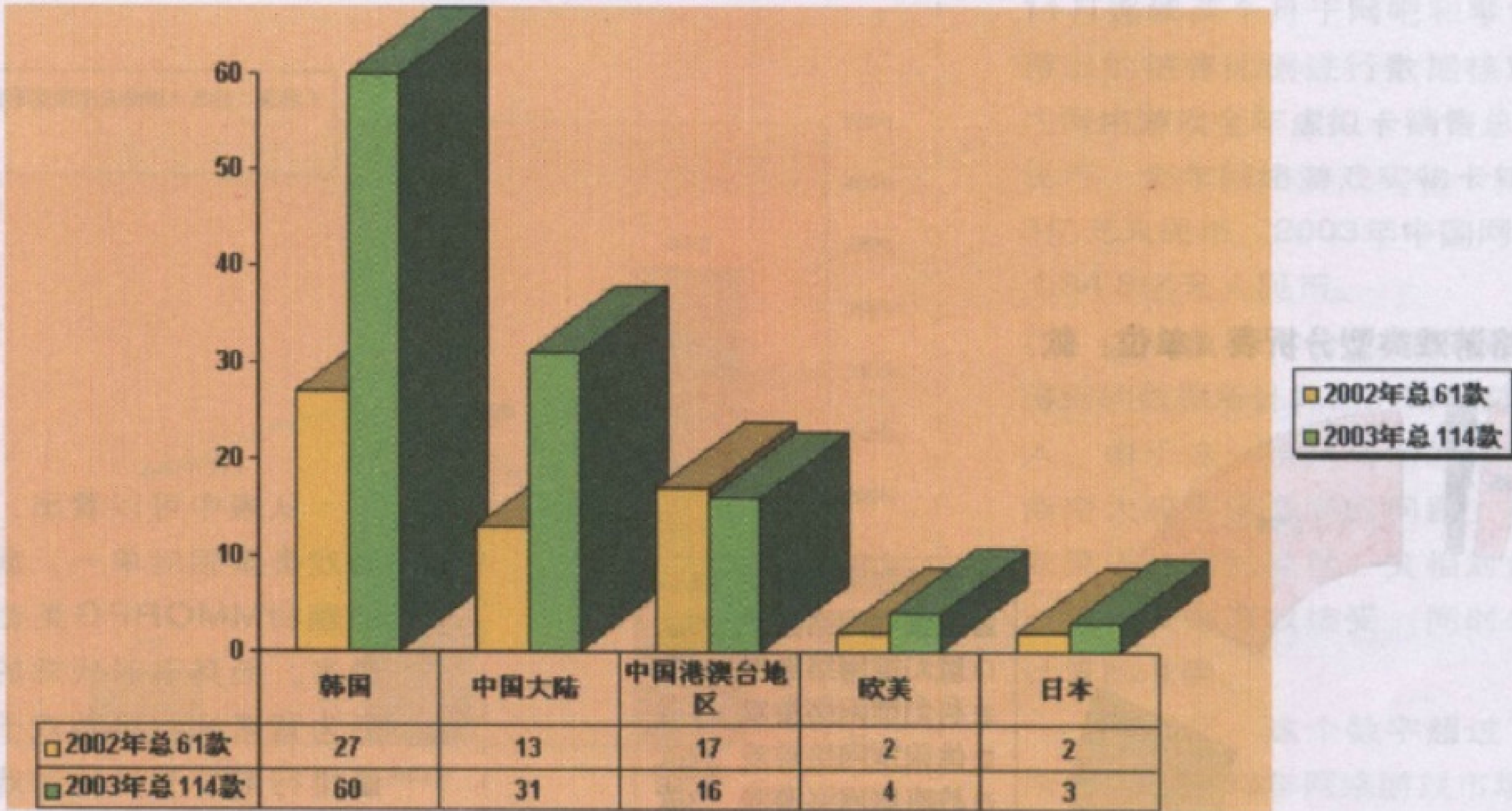
2003年网络游戏用户统计

根据对62款产品的点时资费调查，我们计算出中国大陆地区网络游戏的平均费用为0.4元/小时。根据2003年《大众软件》首届年度读者调查统计报告显示，每天在网络游戏上花费3小时以上的玩家占总人数的12.84%；又根据信息员的零售渠道抽样调查，目前同时销售点卡和月卡的游戏中，点卡、月卡消费比例约为5：3。如果一名用户购买月卡，那么说明他平均每日的游戏时间超过3个小时。根据点、月卡目前的销售比例可以看出，目前有60%以上的网络游戏玩家每天在线不会超过3小时，所以他们购买点卡。由此我们计算出国内的付费网络游戏玩家超过1700万，而这还只是付费游戏的玩家，其余52款尚未收费的游戏也拥有一定数量的玩家，假设每个玩家同时在玩3款游戏，即使保守估算，2003年中国网络游戏玩家的总数量也已经超过2000万人。

另据《大众软件》年度读者调查统计分析报告的数据显示，16.08%的玩家每月在网络游戏上的消费超过了60元。这确实是一个惊人的数字——但市场真的就此饱和了么？潜在的用户还有多少？更优秀和更新颖的网络游戏类型的出现，在为相当数量特定的潜在用户提供更优质服务的同时，其点时价格将依然存在一定的提升空间。

2003年网络游戏产品结构分析

2003年网络游戏开发商分析表（单位：款）



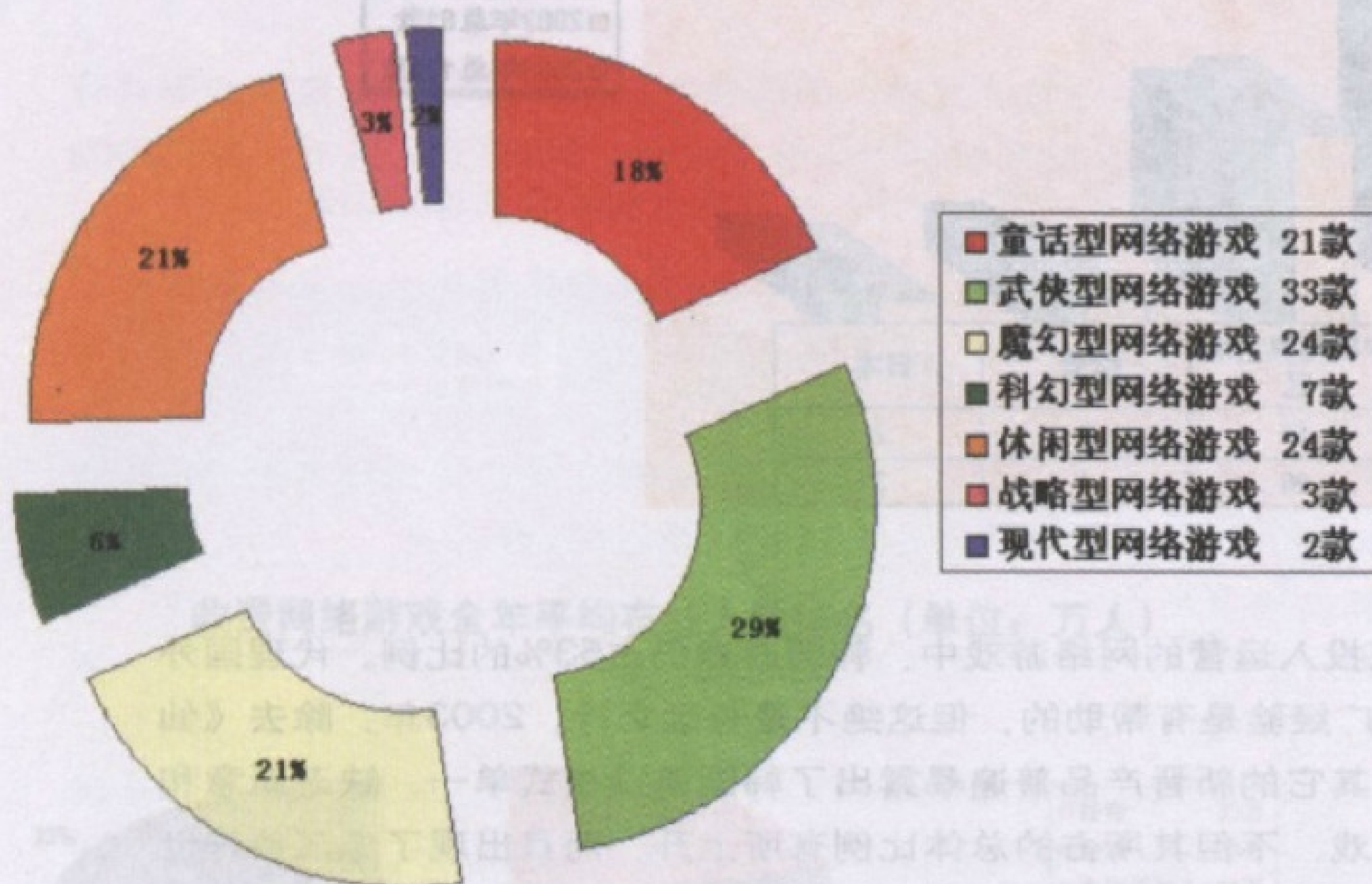
	韩国	中国大陆	中国港澳台地区	欧美	日本
2002年总61款	27	13	17	2	2
2003年总114款	60	31	16	4	3

由此表可以看出，2003年在中国大陆地区正在投入运营的网络游戏中，韩国游戏仍占53%的比例。代理国外的游戏对于初期培养网络游戏市场，摸索运营和推广经验是有帮助的，但这绝不是长远之计。2003年，除去《仙境传说》这样的因画面的独特性而成功的产品外，其它的新晋产品普遍暴露出了韩国游戏模式单一、缺乏新意和制作仓促的特点。反观中国大陆地区开发的网络游戏，不但其所占的总体比例有所上升，而且出现了像《传奇世界》、《征服》、《天骄》、《剑侠情缘网络版》以及《童话》等这样受到玩家广泛喜爱的游戏。虽然这些游戏还存在着不少问题，但是这说明了中国大陆地区网络游戏运营商和开发商在经历了2002年的教训之后，充分认识到了自主研发的重要性。从这一年的情况来看，国产游戏的开发无疑还将有着非常良好的前景。日本和欧美游戏虽然目前还比较缺乏，但是必须认识到它们未来潜在的强大竞争力。不少运营商和开发商也曾提到，他们不担心韩国游戏进入大陆市场，可是却对未来欧美和日本游戏公司的进入而感到忧虑。

目前已停止运营的网络游戏

名称	类型	开发	代理	推出日期	停运日期
天使	童话型	韩国Phantagram	高嘉科技	2002年7月31	2003年10月31日
霸业	战略型	乐乐科技	乐乐科技	2002年2月1日	2003年
孔雀王	武侠型	韩国Uritec	奥美电子	2002年10月25日	2003年5月24日
帝国在线	魔幻型	盘古软件	实达铭泰	2001年12月	2003年
大法师	魔幻型	法国Vircom	华义国际	2001年5月18日	2003年
天空之城	魔幻型	风云互动	上海风之谷数字娱乐科技	2003年1月	2003年
YES封神榜	武侠型	十干科技	智冠电子	2002年2月	2003年
第四世界	休闲型	蜂巢工作室	乐乐科技	2001年3月	2003年

2003年网络游戏类型分析



从表中可以看出，目前的网络游戏类型相对单一，武侠题材和魔幻题材MMORPG类型的游戏数量最多。而具有时代感的，以当代生活为背景的网络游戏十分少。在销量排行前二十位的游戏中，真正原汁原味的国产武侠游戏几乎为零。在2004年，这一空缺将被迅速填补。选择国产游戏还是选择国外游戏，选择哪一类型的游戏，将会是新晋网络游戏运营商在产品质量和企业运营之外的重要决策。

行业政策

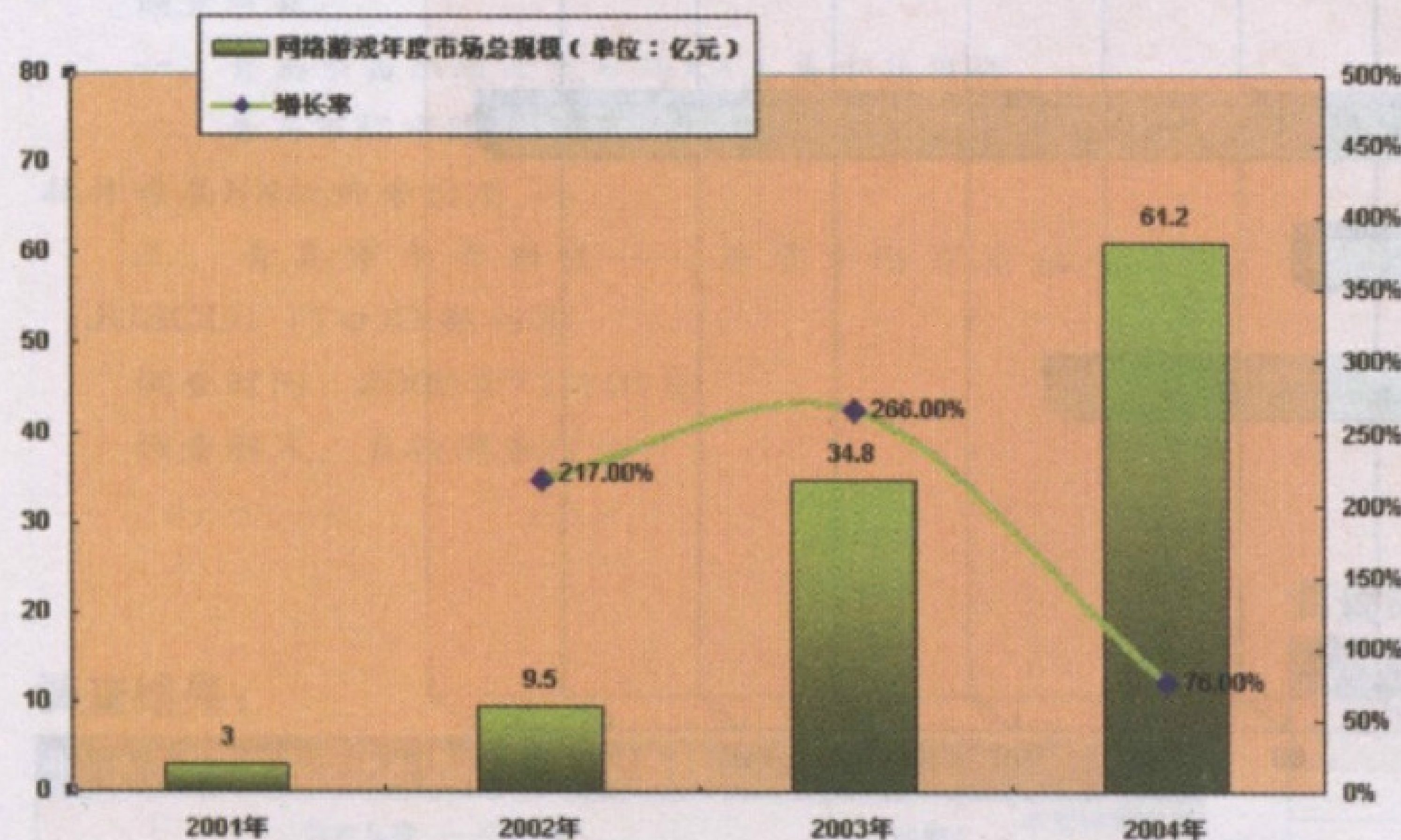
随着游戏产业在中国的逐渐强势，政府部门愈渐关注并开始一系列的动作。北京市科委俞慈声副主任曾表示，网络游戏产业在我国获得空前巨大的发展，同时也带动了电信产业、硬件设备等一系列周边产业的发展。中国的网络游戏业面临机遇和挑战，相比韩国、日本、欧美的产业水平我们还发展不充分，市场也受到了冲击。国家对游戏产业的政策支持是必不可少的。一方面，要营造积极、健康的游戏环境，规范游戏营运市场；另一方面，积极进行核心技术的研发，扶植中国游戏产业。重点是要研究3D引擎和人机界面、建模能力。

2003年7月，科技部已经将网络游戏纳入863项目，首批依托单位已经确定，投入的课题配套资金也已经到位。网络游戏进入的课题的完整名称是“网络游戏通用引擎研究及示范产品开发”，隶属于“中文处理与人机交互技术综合示范应用”专题，也是“十五”期间，863项目在信息技术领域、计算机软硬件技术主题下面的课题之一。该课题的研究目标是“以企业已有游戏引擎及国家863计划前期成果为基础，研究实现一套具有自主知识产权、可供第三方使用的二维三维双应用网络游戏通用引擎；基于此引擎，开发一个具有显著经济效益和社会效益的示范性商业化网络游戏产品；研究规模应用下的系统集成技术及解决方案，建立产品应用推广模式及网络游戏业应用标准。”研究内容是“针对网络游戏和数字影视等应用，重点研究应用关键技术、系统集成技术和应用解决方案，形成技术先进、效益显著的产品和规模应用，推动行业应用标准的建立。”

2003年11月，电子竞技也被国家体育总局正式列为第99项体育竞技项目，首届全国电子竞技运动会（China E-sport Game）将在明年第一季度揭幕，会后将选拔优秀选手组成国家代表队参加国际比赛。

从政策法规上看，由于网络游戏是一个新型的产业，政府部门对其发展还在观察和研究、对相关行业政策法规的制定还处于摸索和实验的阶段。以自主研发为主的合理发展环境还没有完全形成。但是从这个产业的发展现状来看，前途还是光明的。

2003年网络游戏市场总规模分析



为了准确计算2003年网络游戏市场的总规模，我们采取了几种不同的计算途径。一方面我们根据网络游戏代理运营商提供的游戏在线人数，以及网络游戏的平均点时费用，计算出目前网络游戏的全年总销售额。另一方面，在通过直接向运营商索取销售资料的同时，我们还通过经销商的渠道来计算了网络游戏全年的销售总额。

我们首先从盛大公司2003年1月公布的财务报表入手，结合云网提供的2003年1-10月的全部虚拟卡市场份额、骏网、晶合公司等单位所提供的实物卡销售数字以及华奥网吧联盟提供的华北地区点卡销售数据，按照几家公司在点卡销售市场上的份额，我们加权计算出每款网络游戏全年的市场份额及销售数字，并通过本刊在全国各地的信息员10月和11月连续两个月于网吧和零售网点抽样调查得出的销售比例进行数据核对，最后得出国内网络游戏全年虚拟卡销售总额为11.5亿元人民币，全年网络游戏实物卡销售总金额为23.3亿元人民币，2003年中国网络游戏市场总额为34.8亿元人民币。

这一数字，与我们从代理运营商单方面得到的数据所计算出的市场总额40.7亿有所出入。由于这一渠道得到的数据，存在着运营商夸大或虚报数字的问题，而我们通过经销商渠道计算的数字，又相对保守和谨慎，所以这一误差可以接受，同时也更验证了我们计算的准确。

34.8亿，这个数字超过了其它机构以往所估算的2003年网络游戏市场总额，266%的年增长率这一数字也展示出中国网络游戏行业最真实的规模及其蕴涵着的巨大潜力。

在2002年的产业报告中，我们曾经预言，随着中国网络游戏市场总规模的迅速膨胀，2003年到2004年的网络游戏市场增长率将降低下来。显然，我们低估了中国网络游戏市场的发展潜力。但对于2004年，我们仍会做出这样的预测。根据《大众软件》目前拥有的数据，以及通过对中国上网用户及上网用户消费能力的分析，预计在2004年，网络游戏市场整体规模将以76%的增长率增长，2004年底，中国大陆地区的网络游戏市场总额将达到61.2亿元人民币。

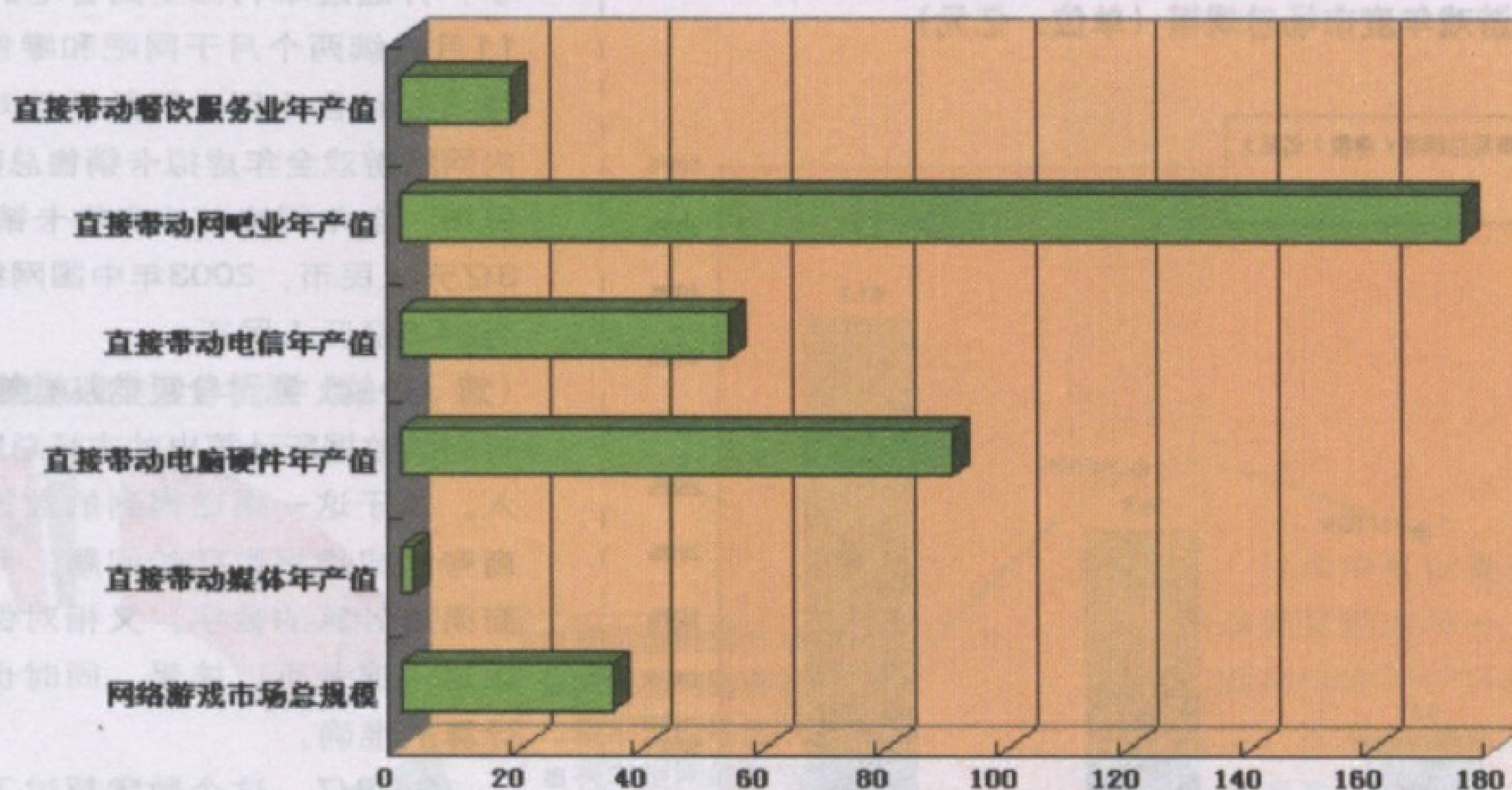
网络游戏需求分析

中国玩家喜欢什么样的网络游戏？什么是判断一款网络游戏优秀与否的要素？

在对玩家做的抽样调查中显示，可以随意PK以及能赚钱成了玩家最喜欢的要素。另外，简单、上手快、画面可爱、女玩家多都成为玩家选择一款游戏的理由。而另一个吸引玩家进入游戏的重要原因是很多朋友都在这款游戏当中。对于什么是判断一款网络游戏是否优秀的要素，玩家的选择是：服务器质量好、没有外挂、好的故事背景、庞大的世界、数不清的任务以及平衡的职业。在一个成熟的游戏产业当中，应该是各种流派类型的游戏齐头并进。而现在国内存在的现象是，游戏方式单一、开发不够完善的产品的大量涌入，使用户对网络游戏认识停留在PK和交易上，并且未成年用户在游戏中得不到良好的引导。

另外根据信息员提供的销售数据抽样调查来看，不同类型的网络游戏在各地的分布区域的确是有所不同。例如在沈阳的一些点卡经销处，2003年10月至11月期间，《使命》的点卡销量超过了《传奇》，以2200张的总销量位居销售榜的第二位。而像《童话——人鱼传说》和《西游伏魔录》也成为销售热门产品。而在一些中小城市中，《剑侠情缘网络版》新手包的销量也相当不错。

2003年网络游戏直接带动的周边产值



网络游戏在2003年究竟带动了多大的产业链条？34.8亿究竟能带动几倍的周边产值？通过上面的图表，我们可以一目了然。

网络游戏带动媒体年产值：网络游戏玩家由于网络游戏而购买的专业杂志及攻略本，全年销售额约有2.2亿元。

网络游戏带动电脑硬件年产值：2003年网络游戏玩家2000万人，其中68%的玩家在网吧玩网络游戏，32%的玩家在家玩网络游戏，按照目前网络玩家电脑升级更新情况，计算出网络游戏带动电脑硬件年产值91亿。

网络游戏带动电信年产值：根据实际情况，我们估算平均每5个玩家共用一条网线，并根据全国全年网络游戏用户租用宽带的平均费用50元/月，计算出网络游戏带动电信年产值约为54.4亿（这里不包括网络游戏运营的电信所得）。

网络游戏带动网吧业年产值：目前国内合法注册网吧12万家，估计国内网吧总数在20-25万家之间。按保守估计，如果平均每家拥有电脑20台、每台电脑每小时收入1元、每个网吧平均每日营业时间为12小时计算，网络游戏带动网吧年产值：175亿。

网络游戏带动餐饮服务业年产值：根据网吧周边餐饮服务业的抽样调查，按照最保守估算，如果平均每日每家网吧有5人次因网络游戏而花费午餐（或晚餐费）5元，那么网络游戏带动餐饮服务业年产值18.3亿元。

按照我们的计算，2003年网络游戏带动周边产业产值总计：340.9亿，约为网络游戏市场总规模的9.8倍。

2004年预计投入运营的网络游戏名单

魔兽世界	魔幻型	美国Blizzard	
天堂II	魔幻型	韩国NCsoft	新浪
天方夜谭	童话型	唯晶科技	唯晶科技
魔界村	魔幻型	游戏工厂	游戏橘子
丝路传说	武侠型	韩Joymax	炎黄新星
TIME－时空	魔幻型	奥维在线	
刀剑网络版	武侠型	像素软件	搜狐
仙侣奇缘	武侠型	牧羊人工作室	
神话	魔幻型	全球欢乐	
傲世online	武侠型	目标软件	连邦公司
武林Online	武侠型	卓越数码	
竞马	休闲型	韩国DREAMINTEK	康迈科技
水浒传Online	武侠型	火石软件	
OUTPOST	科幻型	韩Haneolsoft	上海润声
梦幻都市	休闲型	阿尔喜科技	阿尔喜科技
网络三缺一	休闲型	智冠	智冠
千机变Online	科幻型	深圳智傲&香港智傲	
星际家园	科幻型	西安蔚蓝科技	北京线线通
强盗与富商	休闲型	蜗牛软件	蜗牛软件
风云online	武侠型	P.H.O.E.N.I.X	
画魂道Online	武侠型	北京海和	
侠义道	武侠型	成都梦工场	
东方传说Online	休闲型		
炸弹超人online	休闲型	韩国Mgame	邦波曼
神迹	武侠型	盛大网络	盛大网络
A3	魔幻型	韩国Actoz	北极冰

《大众软件》信息员网络游戏点卡零售情况抽样调查

以下是我们的信息员在2003年10月至11月间调查到的各地点卡销售情况的部分内容。它从一个侧面反映出目前网络游戏的销售情况。

青岛信息员 周永欣
调查对象：
一，青岛市昌乐路文化市场XX各类卡销售部
二，青岛市辽宁路电子一条街——青岛电子信息城6楼软件专层XX软件专卖店
三，青岛市东部新区——香港中路东泰佳世客(JUSCO)门口XX报刊亭
调查时间：2003年11月01日
调查形式：直接调查问询

调查结果：

一，青岛市昌乐路文化市场XX各类卡销售部

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
奇迹——点卡	【26元】	50
奇迹——包月卡	【47元】	25
传奇——10元30小时卡	【10元】	79
传奇——35元120小时或包月卡	【30元】	52
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——150点	【15元】	21
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——300点	【27元】	25

二，青岛市辽宁路电子一条街——青岛电子信息城6楼软件专层XX软件专卖店

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
奇迹——点卡	【26元】	66
奇迹——包月卡	【45元】	24
传奇——35元120小时或者包月卡	【30元】	120
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——150点	【15元】	25
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——300点	【27元】	15
魔力宝贝点数卡——450点	【26元】	30
剑侠情缘新手包——25小时游戏时间	【10元】	12
传奇3点卡——200点	【10元】	10

三，青岛市东部新区——香港中路东泰佳世客（JUSCO）门口报刊亭

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
奇迹——点卡	【26元】	12
奇迹——包月卡	【45元】	0
传奇——35元120小时或包月卡	【30元】	20
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——150点	【15元】	3
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——300点	【27元】	1



武汉信息员 陈冰
调查对象：
一，武汉理工大学东院大学生服务中心
二，武汉理工大学鉴湖校区路边小摊
三，武汉理工大学西院收发室报刊亭
调查时间：2003年10月18日

调查结果：

一，武汉理工大学东院大学生服务中心

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
奇迹——点卡	【28元】	4
奇迹——包月卡	【47元】	2
传奇（可冲疯狂坦克）——10元30小时卡	【10元】	1
传奇（可冲疯狂坦克）——35元120小时或包月卡	【33元】	7
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——150点	【15元】	3
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——300点	【29元】	4
幻灵游侠——920点	【17元】	1
幻灵游侠——包月卡	【34元】	0
一卡通——（可冲大话西游、传奇、奇迹）	【10元】	13
WGS石器时代会员卡——300点	【14元】	3
魔力宝贝点数卡——450点	【28元】	3
剑侠情缘新手包——25小时游戏时间	【10元】	1

二，武汉理工大学鉴湖校区路边小摊

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
奇迹——点卡	【27元】	6
奇迹——包月卡	【46元】	1
传奇（可冲疯狂坦克）——35元120小时或包月卡	【33元】	5
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——150点	【15元】	2
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——300点	【27元】	2
一卡通——（可冲大话西游、传奇、奇迹）	【10元】	12
WGS石器时代会员卡——300点	【14元】	5
剑侠情缘新手包——25小时游戏时间	【10元】	3

三，武汉理工大学西院收发室报刊亭

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
奇迹——点卡	【29元】	2
奇迹——点卡——包月卡	【47元】	2
传奇（可冲疯狂坦克）——35元120小时或包月卡	【35元】	1
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——150点	【15元】	3
网易一卡通（可冲精灵、大话西游）——300点	【29元】	3
剑侠情缘新手包——25小时游戏时间	【10元】	2
一卡通——（可冲大话西游、传奇、奇迹）	【10元】	16

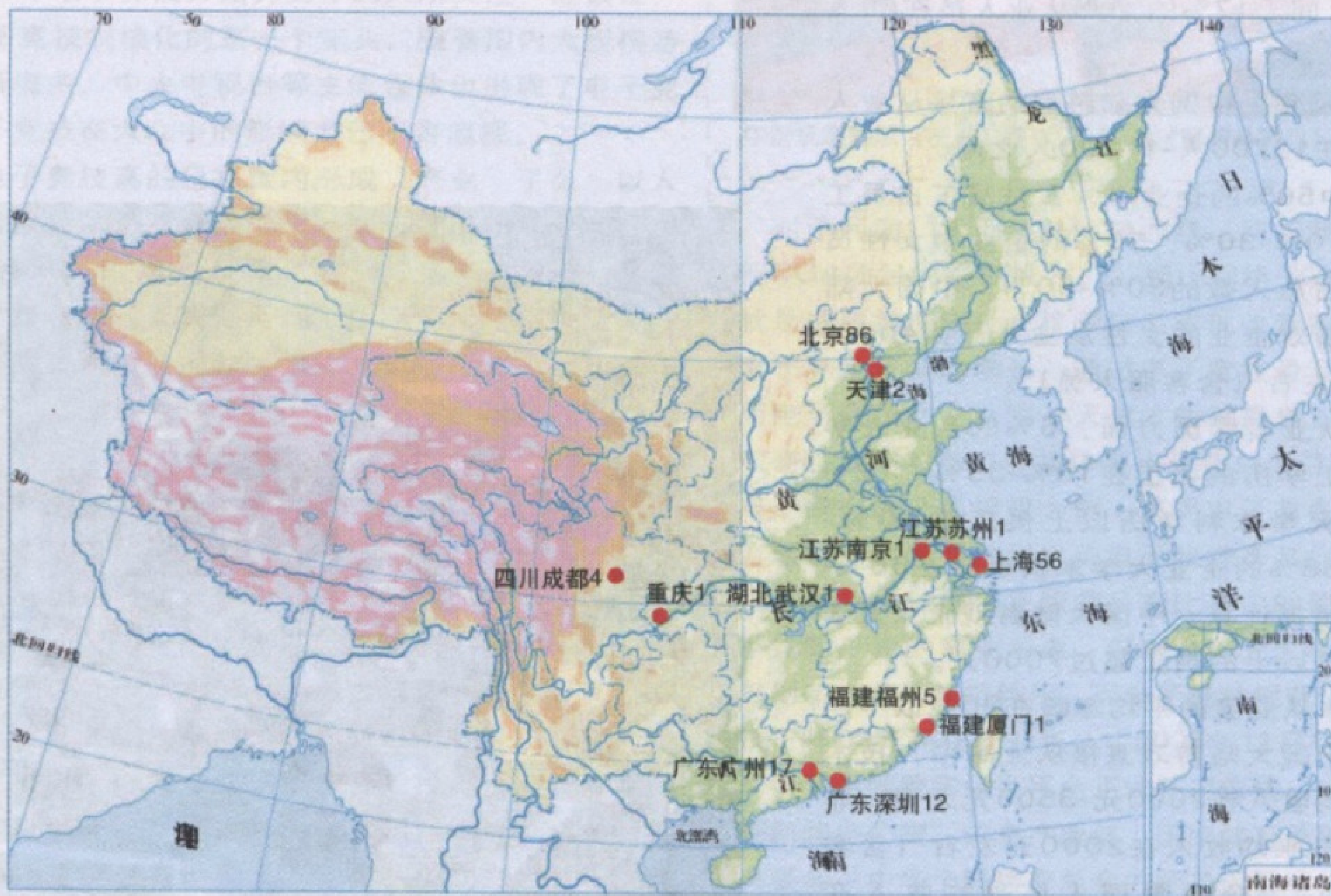
2003年中国大陆地区收费网络游戏盘点

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	公测时间	收费时间
石器时代	童话型	华义国际	华义国际	2000年12月15	2001年1月12
疯狂原始人	童话型	华义国际	华义国际	2002年6月15	2002年6月15
魔力宝贝	童话型	大宇全球	史克威尔艾尼克斯	2001年12月底	2002年2月
幻灵游侠	童话型	天晴数码	天晴数码	2001年12月13	2002年3月4日
怪兽总动员	童话型	昱泉国际	昱泉国际	2002年12月31日	2003年3月5日
苹果派	童话型	韩国Zestturn	中青旅创格	2003年1月29日	2003年10月15日
幻境奇缘（AO）	童话型	中嘉多媒体	中嘉多媒体	2003年8月15日	
童话	童话型	雷爵资讯	北京赛维创世	2003年5月17日	2003年8月1日
仙境传说RO	童话型	韩国GRAVITY	智冠电子	2003年1月1日	2003年5月20日
大话西游II	童话型	网易	网易	2002年6月8	2002年6月底
精灵	童话型	韩国Triglow与Pictu	网易	2002年6月15	2002年8月10
新西游记	武侠型	卓越数码	21CN	2003年4月1日	2003年4月1日
征服	武侠型	天晴数码	网龙(中国)	2003年4月27日	2003年9月13日
金庸群侠传	武侠型	游龙在线	智冠电子	2001年7月1	2001年7月15
搜神记	武侠型	韩国Techall	欢乐时代	2003年11月1日	2004年1月1日
命运	武侠型	韩国Joy Impact	成都欢乐数码	2003年1月10日	2003年5月18日
笑傲江湖	武侠型	昱泉国际	昱泉国际	2002年1月11	2002年2月10
天骄	武侠型	目标软件	欢乐时代	2002.12.28	2003.4.3
古龙群侠传	武侠型	香港智傲	玉碧软件	2002年6月底	2002年9月9
三国演义	武侠型	游龙在线	智冠电子	2002年7月10	2002年7月20
网络三国	武侠型	游龙在线	智冠电子	2000年9月15	2000年9月15
千年	武侠型	韩国ACTOZ	亚联游戏	2001年2月底	2001年3月15日
倚天	武侠型	韩国YMIR (Inlx?)	捷三峰	2001年11月8	2002年2月15
侠客天下	武侠型	北京侠客行公司	北京侠客行公司	2003年7月	2001年6月20
武魂	武侠型	韩国Uzdream	中公网	2002年8月	2003年1月
人间	武侠型	北京华义	北京华义	2003年9月25日	2003年11月
天下无双	武侠型	四川华义	北京华义	2003年5月1日	2003年12月
剑侠情缘网络版	武侠型	西山居工作室	金山软件	2003年9月	2003年11月
轩辕剑Online	武侠型	大宇资讯	网星-史克威尔-艾尼克斯	2003年1月	2003年3月27日
破天一剑	武侠型	韩国MAGICS	中广网	2003年1月23日	2003年6月4日
红月	科幻型	韩JCEntertainment	亚联赢通	2001年7月7日	2001年9月9日
星云战记 MK	科幻型	法国CryoNetworks	世博广联（020E在线娱乐）	2001年9月	2002年11月5日
神泪	科幻型	韩国Inlx	上海创驰软件	2003年1月	2003年8月19日
混乱冒险	科幻型	韩国NakoInteractive	游戏橘子Gamania	2002年8月7	2003年1月18日
热血传奇	魔幻型	韩国ActozSoft	盛大网络	2001年9月10日	2001年11月7
传奇世界	魔幻型	盛大网络	盛大网络	2003年2月17日	2003年10月
传奇3	魔幻型	韩国Wemade	光通娱乐	2003年5月25日	2003年7月16日
战场	魔幻型	韩国Simentech	亚联游戏	2002年5月初	2002年8月10日
奇域	魔幻型	北京线线通	北京线线通	2002年6月1日	2002年8月8日
决战2 冰风传奇	魔幻型	韩国Wizgate	北京蝉童软件	2003年4月22日	2003年4月28日
龙族	魔幻型	韩国eSofnet	第三波	2001年6月	2001年7月10日
凯旋	魔幻型	韩国Imazic	腾讯	2003年8月	2003年11月28日
天熬Online	魔幻型	韩国bridge	北京华网汇通	2003年6月	2003年12月
魔幻森林	魔幻型	北京大娃娃	北京大娃娃	2003年2月	2003年6月26日
无尽的任务EQ	魔幻型	北美SOE	上海育碧	2003年1月	2003年5月15日
骑士	魔幻型	韩国Wizgate&Noahsystem	搜狐	2003年2月22日	2003年6月7日
魔剑	魔幻型	美国Wlofpack	天人互动	2003年4月26日	2003年10月1日
使命	魔幻型	韩国Wizgate	北京世模科技	2003年8月28日	2003年10月31日
科洛斯	魔幻型	韩国Lizard	国研科技	2002年6月14日	2002年9月2日
天堂	魔幻型	韩国NCSOFT	新浪乐谷	2003年1月8日	2003年4月28日
圣者无敌	魔幻型	韩国wizgate	捷三峰	2002年7月15	2002年9月30日
奇迹MU	魔幻型	韩国Webzen	上海九城	2002年9月30	2002年11月
英雄世纪	魔幻型	韩国Cyonex	安捷数码	2003年3月5日	2003年7月
彩虹冒险	休闲型	韩国Hanbisoft	欢乐数码	2003年8月8日	2003年10月6日
欢乐潜水艇	休闲型	韩国eSofNet	上海热线	2001年12月11	2003年5月1日重新
百战天虫	休闲型	亚联	亚联游戏	2003年1月24日	2003年8月
马场大亨	休闲型	新光科技	新光科技	2002年4月4	2002年4月下旬
疯狂坦克II	休闲型	韩国CCR	盛大网络	2002年7月28	2003年3月28日
嘭嘭帮	休闲型	韩国AOZORA	幻天互动	2002年9月1	2003年5月
美丽世界 N age	现代型	韩国eSoftnet	青华同方	2003年1月10日	2003年6月18日
三国世纪	战略型	吉来国际	天津市津瑞通讯	2001年6月1	2001年7月17日
大海战II	战略型	SD EnterNET	万向通信	2003年1月2日	2003年3月15日

企业及从业群体分析

企业概况

2003 年中国（大陆地区）游戏企业地域分布情况



游戏开发商59个（包括18个台湾和香港地区的开发团队）。
网络游戏运营商103家，
单机游戏发行商35家。
10家业务重合。
全部企业187家。

2003年，中国大陆地区涉足游戏行业的企业大幅度增加，其主要原因是由于网络游戏代理运营商的增多。目前中国大陆的网络游戏代理运营商基本由传统单机游戏公司（如金智塔、华义等）、专业的游戏网站和社区网站（如上海九城等）、软件开发企业（如卓越数码等）、国内上市公司集团（如亚联、中公网等）、门户网站（如网易、新浪等）以及电信企业（如国研科技等）这6大类企业转型而来。值得注意的是，在这些运营公司中，传统的单机游戏公司成功转型的为数不多，取而代之的是拥有网络企业运营经验或具备一定资金实力的非传统游戏公司。电信背景的游戏代理运营商虽然在服务器的架设、机房的租用和带宽的租用方面有很强的优势和更便利的条件，但在运营网络游戏企业方面的思路却不一定具备优势。而占据市场份额最大的几款网络游戏产品的运营商，多集中在专业游戏网站和社区网站转型而来的代理运营商中。

从业群体分析

根据我们向游戏企业发放的调查问卷，2003年中国大陆游戏企业187家，其中平均每家开发公司的就业人员为35人，代理运营企业中，有37%的公司从业人员超过100人，46%的企业从业人员在50-100人之间。17%的企业从业人员在50人以下。

2003年，中国大陆游戏的直接从业人员总数在13700人-17000人之间。

其中50%的企业中，女性员工占员工总数的10%-30%，50%的企业中女性员工人数占总人数的30%-50%。中国大陆地区的游戏企业的女性从业人员为4000-4200人左右（含客服人员）。

在从业者学历方面，6%的企业大学本科以上学历的员工在10%-30%。12%的企业大学本科学历以上员工在30%-50%，68%的企业大学本科学历在50%-70%。根据计算，中国大陆游戏企业大学本科学历以上的员工超过7000人。

全体从业者的平均年龄在30岁以下。

在中国大陆游戏直接从业者中，技术人员平均收入在2000元-3500元之间。非技术人员平均收入在2000元左右（含客服人员）。企业管理人员平均收入在4500元以上。



行业教育情况

目前中国大陆游戏行业的专业教育几乎等于零，这与行业的发展状况有直接关系。国内一些大专院校早在2000年时就开办了涉及游戏方面的相关专业或培训班。2001年，北大软件学院曾与游戏公司合作培养本科段数字娱乐专业人才。但由于游戏行业规模不足以吸纳足够多的专业人才，所以这些培训班大都是以影视动画、电脑美术设计为主要教学内容，只是在教学中直接或间接地涉及到游戏开发的内容。而在游戏行业快速发展的这两年，专业游戏人才的引进和培养，一直是游戏企业所关注的。

2003年，中国大陆较知名的游戏类教学单位，包括上海托普学院颁发培训证书的为期一年的培训班，北京方正育乐文化发展有限公司与北京北大方正软件技术学院联合在北京、南京等地办的颁发大专文凭的三年制大专班以及北京超时空游戏制作学校等。

游戏职业竞技

竞技游戏能否在全球范围内作为一项新兴产业来发展，很大程度上取决于竞技游戏究竟有多大的经济价值和潜力。到2003年，在全球，电子游戏已成为与影视、音乐并驾齐驱的娱乐产业之一。然而对于电子竞技，尤其是中国的电子竞技，要走的路还很长。

2002年4月22日“中国游戏中心杯”首届中国电子竞技大会（1st China Athletics Meeting，简称CNCAM）的开幕，标志着竞技游戏从边缘跻身主流，确立了其主流文化产业的地位。从2003年电子竞技开始为更多的人所关注，应该说，2003年是电子竞技规模化的第一个年头。随着国内大规模游戏比赛的逐渐增多，中央电视台等主流媒体也出现了电子竞技节目，电子竞技在大众中的影响力已不容忽视。

然而，电子竞技真的已在国内形成“产业”了么？以人为本的电子竞技，除了观众以外，其核心就在于从业者，也就是我们平时所说的“职业玩家”是否能真正成为带动产业发展的核心力量。我们首先对所谓“职业玩家”下个定义，那就是有赞助商提供固定的收入来源，电子竞技是他们的惟一职业。然而在本次产业报告的调查过程中，如果以我们的定义来看职业玩家的数量，可以说少得可怜，真正的职业玩家队伍不超过**10支**，而他们绝大多数都是由网吧赞助的。如果排除比赛奖金的话，固定收入每月都在1500元左右甚至更低。随着比赛的增多和游戏玩家群体的扩大，一些企业开始关注并投入其中，使得一部分游戏玩家得到了物质支持，从而出现了一个被称为半职业玩家的庞大群体，他们是介于职业玩家和业余玩家之间的群体，也极有可能是电子竞技产业化的最终决定力量。一些企业虽然也开始投入一些资金举办游戏比赛，但对游戏选手的直接投入却相对较少。诸如大家所熟知的8da.2k这样曾在世界大赛崭露头角的知名选手，也不能完全被称作“职业玩家”。他们并非从赞助商手中得到固定的收入，而是赞助商以一定频率举办队内的比赛，成绩较好的选手可获得奖金，最多可达3000元左右。

但电子竞技规范化和产业化在2003年已初见端倪。首先是游戏平台的搭建，2003年浩方平台浮出水面，以方便的模拟局域网连线方式和免费使用迅速吸引了大量的玩家，成为国内玩家网上对战的主流平台，WCG预选赛的部分比赛就是在浩方上进行的。浩方的主业在于电信系统集成和软件开发，营业额已稳定在3亿左右。因此浩方的负责人才敢说：



中国玩家郭斌（左一）在WCG2003《魔兽争霸III》比赛中获得世界亚军。

“对于利润，我们还是比较满意。所以我们有足够的信心进行CGA项目的前期投入。”相比网络游戏，电子竞技的难点就是通过推广让社会接受然后实现收费盈利。相信随着参与电子竞技玩家的增长，通过电子竞技盈利的日子指日可待，而电子竞技产业从那一天起才能算是真正形成。其次是游戏厂商也逐渐对电子竞技体现出更多的关注，以2003年底奥美电子举办的产品授权为例，奥美电子与各大主流媒体和举办方联合，对所有使用奥美电子代理产品作为比赛项目的比赛进行授权，以确保正版产品在比赛中的使用。虽然这一行为不排除厂家的商业考虑，但对目前大大小小的游戏比赛确实起到了一定的规范作用。而电子竞技规范化的标志则是电子竞技于2003年终获政府承认。2003年11月18日，在人民大会堂举行了中国数字体育平台正式开通仪式，参加仪式的包括国务院新闻办公室、信息产业部、国家体育总局、国家体委、中国奥委会、中华全国体育总会的领导以及中信泰富的有关领导。在本次会议上国家体育总局正式宣布，电子竞技成为国家体育总局承认的第99个正式体育项目！国家体育总局还公布了第1届中国电子竞技大赛的相关情况。第1届比赛的主要内容包含FIFA 2003、《极品飞车》、联众游戏等项目。虽然从这些项目中我们不难看出相关部门似乎对CS、《星际争霸》等游戏在所谓“暴力上的影响”有所顾忌，而联众游戏更谈不上什么电子竞技，但这毕竟是一个良好的开端。

2003年电子竞技终于走向正规，开始在产业化的道路上艰难前行。

2003年重大比赛列表

比赛名称	比赛时间	比赛项目	赛区	总奖金	主办方	简介
电子竞技世界杯2003（ESWC）	2003年5～6月	CS、《魔兽争霸III》	12个	50 000元	北京cimo公司	世界性质的锦标赛
亚洲竞技联赛2003（ACL）	2003年5～6月	CS	网上进行	无	韩国ioigames、CGA	亚洲地区第一个高水平的具有联赛性质的锦标赛，非商业比赛
世界电子竞技大赛2003中国区预选赛（WCG）	2003年9月	CS、《魔兽争霸III》、《星际争霸》、FIFA 2003	12个	超过100 000元	中视传媒股份公司	国内受众面最广的大型赛事
CBI 2003	2003年11月	CS、《魔兽争霸III》	14个	41 000元	电脑商情报、威盛、AMD	连续数年的传统赛事
中国电子竞技联赛2003	2003年	CS、《魔兽争霸III》、《星际争霸》	16个	24 000元、证书及奖品	技展信息科技有限公司	规模大，但缺乏有序的组织
中国电子竞技大会2003（CIG）	2003年11月	CS、《魔兽争霸III》等	比较混乱	不明	CIG	组织不够完善
ADSL杯全国魔兽争霸大赛	2003年1月	《魔兽争霸III》	线上邀请赛+上海全国总决赛	冠军达到10 000元	CGA、上海电信	推动了《魔兽争霸III》项目选手水平的提高
飞利浦无敌显亮杯全国魔兽大赛	2003年5－8月	《魔兽争霸III》	线上+北京全国决赛	总决赛10 000元+奖品	奥美电子、飞利浦、电脑报	线上部分使用非官方服务器给选手造成不便，但主办方投入较高
CGA全国电子竞技战队联赛	2003年5月	《魔兽争霸III》	线上	总冠军2000元	CGA	全程线上，效率较高

2003年度媒体编辑联合评选

评选目的：

从2002年度中国电脑游戏产业报告开始，我们设立了每年一次的媒体编辑（记者）联合评选，旨在以媒体从业者客观的角度评选出2003年度游戏业界最具广泛代表性的公司、人物、产品、事件。本年度我们共与21家专业媒体（包括9家平面杂志媒体、7家知名网络媒体、3家报纸类媒体、2家电视媒体）建立了联系，并邀请其执行主编、编辑部主任、首席记者或知名编辑以个人身份参加了本次评选。

评选方法及过程：

在广泛听取业界从业者提名建议的同时，经过讨论由本刊整理了提名候选名单，并经由评选人员填写后统计得出最终结果。候选提名名单中所有选项均为单项选择，评选者在评选时还需给出相应评选理由，对于每个选项可选择放弃或重新提名。此次评选共获得有效选票23张。

评选人员组成名单（共23人，排名不分先后）：

《大众软件》执行主编Walker、《大众软件》首席记者生铁、新浪网游民部落首席记者慕容、《电脑商情报》游戏天地主编三寿、《软件与光盘》执行主编李旭朝、《游戏时代》执行主编丁志奇、《电脑报》游戏广场主编邓永进、《电脑游戏攻略》编辑部主任大肥羊、网易游戏频道主编贾昕、17173网站《热点·网络游戏》执行主编肖念东、游侠网站长ALI、搜狐游戏频道内容主编戴军辉、CCTV-5《电子竞技世界》节目编导段志刚、《电玩方舟》节目编导张鹏、《互动软件》编辑部主任陈泓甫、《计算机与生活EGAMER》编辑部主任廖婧、eNet硅谷动力游戏频道主编马自军、《GameStar游戏族》编辑部主任Beelzebub、POPGAMER首席记者cOMMANDO、《家用电脑与游戏》编辑罗东东、亚联游戏频道总监邵琪、《大众网络报》记者熊毅铁、《游戏基地GameSpot》编辑Norris。

奖项设立

2003年年度最成功的游戏公司。
2003年年度游戏风云人物。
2003年年度最佳电脑单机游戏（仅限大陆地区正式发行的单机作品）。
2003年年度最佳网络游戏服务奖（仅限大陆地区正式运营的网络游戏）。
2003年年度最佳本土原创作品（单机或网络游戏，含港、澳、台地区）。
2003年年度优秀创新奖。

票选结果

2003年年度最成功的游戏公司 盛大网络（提名名单，共6家）：

盛大网络（目前占据中国网络游戏市场最大份额的网络游戏运营商，其资本运作能力及行为在2003年受到业界关注）共获选票8张。

第九城市（中韩公司合作模式的成功代表，参与网络游戏《魔兽世界》运营的传闻也让业内对该公司的进一步成长充满期望）共获选票3张。

网易公司（卧薪尝胆，坚持自主研发网络游戏之路，依靠《大话西游Ⅱ》的成功运营创立网站赢利新模式，NASDAQ失败中走出的成功者）共获选票4张。

网星史克威尔艾尼克斯（以游戏运营稳定、游戏更新频繁得到多数玩家认可）共获选票0张。

游戏新干线（部分市场行销策略值得称道，网络游戏新生公司中的佼佼者）共获选票1张。

寰宇之星（单机游戏代理市场中的极少数坚持者，单机游戏市场中不可或缺的重要力量）共获选票7张。



盛大网络连续两年当选为年度最成功游戏公司。

cOMMANDO点评盛大：与我2002年的理由基本相同，几乎可以赞扬是盛大把网络游戏或者干脆说游戏带入投资人和公众的目光里。

慕容点评盛大：惊人的销售成绩与资本的迅速扩大，让中国游戏作为一个产业引起更多的关注；娴熟地处理了与韩国ACTOZ、Wemade两家公司的矛盾，展现了高明的运营智慧，并成为中国游戏公司走向成熟的突出缩影。

Walker点评盛大：公司拥有一整套完整的运营规划，所运营的游戏继续在市场中保持领先地位，给人的感觉是公司操作更为成熟，虽然不知道盛大网络的理想能否最终实现，但毫无疑问这个公司应该算是2003年最成功的游戏公司。

总评：盛大网络2003年再度当选为最成功的游戏公司，它的成功也让社会公众真正认识到了网络游戏带来的巨大商业价值。在本次评选中，寰宇之星仅以1票之差位居第2，也从另一个侧面说明，在目前单机游戏市场的逐渐缩小现状下，从业者对该公司"在利益的驱动下跟风不是英雄之举，在逆境中坚持己见并有不俗表现乃耕耘者所为"的一种肯定。

2003年年度游戏风云人物 陈天桥（提名名单，共6人）：

丁磊（网易创始人，依据其敏锐的商业洞察力和坚持的精神成功通过网络游戏实现个人财富价值）共获选票5张。

陈天桥（盛大网络董事长，游戏业界最具争议的网络游戏公司掌门人）共获选票8张。

郭斌（2003年WCG世界电子竞技大赛《魔兽争霸III》项目亚军，为中国电子竞技发展和职业选手带来信心）共获选票3张。

雷军（金山公司总经理，最具激情的网络游戏公司的领军人物）共获选票5张。

张毅君（上海软星公司负责人，领导完全由内地研发人员组成的研发团队成功开发了游戏《仙剑奇侠传三》）共获选票1张。

刘坤（像素软件负责人，年轻和勇气是其突出特点，也是最敢于坚持自我制作理念的游戏制作人）共获选票0张。



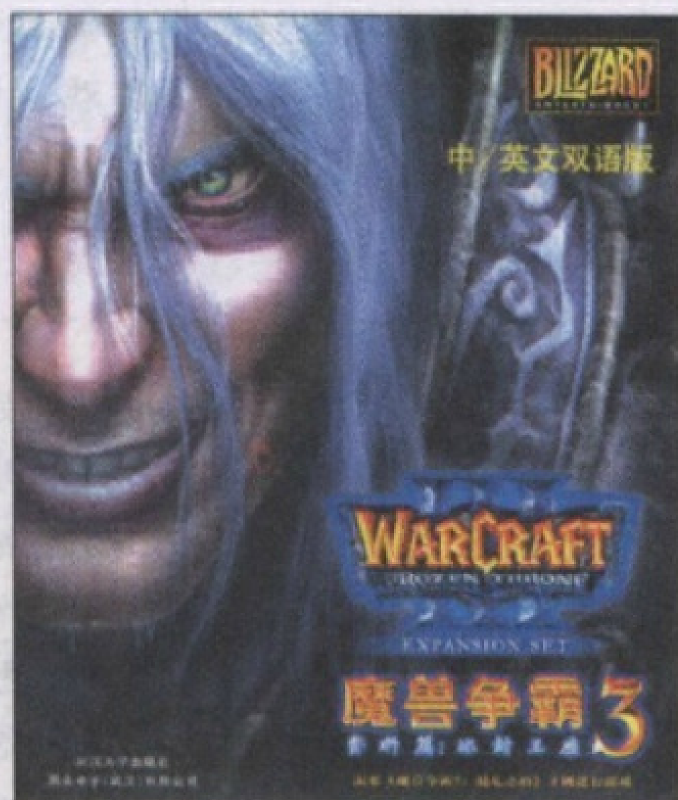
年度风云人物陈天桥——下一个目标是纳斯达克?

马自军点评陈天桥：轰动网游市场的《传奇》私服事件、创造国内网游第一神话、与韩国游戏原厂商之间喋喋不休的诉讼，自主研发《传奇》系列产品，陈天桥始终处于这些旋涡的最中心。

罗东东点评陈天桥：中国最年轻的福布斯富豪，中国游戏业的比尔·盖茨，相信他的成功会成为所有年轻游戏人的榜样。

熊毅铁点评陈天桥：用非游戏行业推广手段起家，因争议成名，而且居然敢梦想创造中国迪斯尼，虽然前景不敢断言，但2003年在游戏圈里他确实风光一时。

总评：陈天桥以高票当选可谓众望所归，除了出色的个人领导魄力及新近当选中国福布斯富豪外，围绕"传奇"系列事件的争议和纠纷也使他无愧"风云人物"的称号。此外，最具商业嗅觉力的中国首富丁磊，敢于坚定自我信念、用慷慨激昂的演讲彰显个人魅力的雷军也获得了较高的票数。



《魔兽争霸III——冰封王座》——游戏品质是决定游戏生命力的重要因素之一。

2003年年度最佳电脑单机游戏（仅限大陆地区正式发行的单机作品，提名共5款）。

魔兽争霸III——冰封王座

1.魔兽争霸III——冰封王座（奥美电子）共获选票22张。

推荐理由：目前最流行的即时战略游戏。"暴雪出品，必属精品"这句话再一次得以印证。

2.樱花大战3——巴黎在燃烧吗（第三波）共获选票1张。

推荐理由：作为SEGA公司最知名的招牌游戏，结合全新3D技术打造的3代作品，真实再现了从《红磨坊》般灯红酒绿、歌舞升平的花花世界到硝烟弥漫的战场，令人目眩神驰。

3.盟军敢死队3——目标柏林（新天地）共获选票0张。

推荐理由：西班牙开发商Pyro吸取了前两代作品中的很多经验，并把它们

融入到了《盟军敢死队3》的设计当中，使其达到一种个人智慧与团队精神完美结合的更高境界。

4.FIFA 2003（美国艺电）共获选票0张。

推荐理由：EA Sports并不满足于对以往游戏引擎的修修补补，而是不断开发全新的游戏引擎。FIFA 2003就是在新游戏引擎的支持下，获得了比以往更加真实的AI表现。同时全方位地增加了对真实性的模拟。

5.极品飞车——闪电追踪II（美国艺电）共获选票0张。

推荐理由：凭借多样的游戏模式、顶级的跑车、真实的环境和驾驶体验，《极品飞车——闪电追踪II》理所当然地成了电脑玩家们最感兴趣的赛车游戏。

杨勇点评魔兽争霸III——冰封王座：暴雪虽然已不再是以前的暴雪，不过制作的产品依旧是精品中的精品。

廖婧点评魔兽争霸III——冰封王座：暴雪几近完美的游戏平衡性再次得到体现，其资料片《冰封王座》起到的推波助澜作用也不容忽视。

丁志奇点评魔兽争霸III——冰封王座：我认为，《冰封王座》的面世，不仅仅说明那句"暴雪出品，必属精品"，也印证了"暴雪作品的每一次升级，都会带来新的进步"。

总评：《魔兽争霸III——冰封王座》以绝对多数的选票当选可谓毫无争议，暴雪再次用游戏品质说明了一切。

2003年年度最佳本土原创作品 仙剑奇侠传三

（单机或网络游戏，含港、澳、台地区，提名共7款）。

1.仙剑奇侠传三（大宇资讯）共获选票12张。

推荐理由：以最新的3D技术，从玩家的立场出发，重现《仙剑奇侠传》唯美柔情的风格。

2.天地劫外章——寰神结（汉堂科技）共获选票2张。

推荐理由：相隔十载，我们看到的不是一款新坛老酒之作，而是汉堂科技制作出来的精品。

3.天下霸图（光谱）共获选票1张。

推荐理由：一向以策略游戏见长的光谱公司，此次制作的《天下霸图》却独辟奚径，开创了十分独特的大型武侠经营策略游戏模式。

4.三国群英传IV（奥汀科技）共获选票0张。

推荐理由：身负"国产著名游戏系列"之名，辅以新增的"千人战"系统，想不吸引玩家眼球也难。

5.幻想三国志（宇峻科技）共获选票4张。

推荐理由：《幻想三国志》结合了战争、历史、爱情、仙道及武侠的要素，重新诠释这一段充满魅力的三国"历史"。

6.上古传说——刀剑封魔录外传（像素软件）共获选票1张。

推荐理由：以中国古老神话为背景，加入了超强的动作游戏成分，让玩家最大程度地体会到格斗的爽快感。



《仙剑奇侠传三》获奖的另一个意义也表明了中国内地游戏制作水平的提升。

7.天骄——秦殇世界（目标软件）共获选票3张。

推荐理由：目标软件转型进入网络游戏研发后的第一款产品，由于有单机版游戏《秦殇》及战网玩家群体作为依托，游戏很快进入良性运营阶段。

ALI点评"仙剑3"：经典大作的续集是很难做的，不过它做到了。

张鹏点评"仙剑3"：延续系列的特色，销量惊人而且品质出色，值得玩家收藏。

Norris点评"仙剑3"：虽然未有突破，但在如此环境下，该作至少没有辱没《仙剑》的盛名。

总评：在此项评选中，从业者对上海软星研发的《仙剑奇侠传三》给予了充分的肯定，而完全由中国内地研发人员组成的研发团队对"仙剑"这一经典续作的完美诠释，也是游戏能获得12张选票的另一个理由。此外，几款在2003年度有创新设计的游戏作品也获得了部分选票。

2003年年度最佳网络游戏服务奖 网星史克威尔艾尼克斯

（仅限大陆地区正式运营的网络游戏，提名共4家公司）：

盛大网络（能正常、稳定地维持如此众多的玩家群同时在线是服务品质的最好体现）共获选票1张。

网星史克威尔艾尼克斯（为玩家着想的系列活动及频繁的游戏更新值得称道，该公司所倡导的“反外挂”运动、“反现金交易”运动对于维护游戏的公平性具有积极意义）共获选票8张。

育碧软件（运营的网络游戏《无尽的任务》规则严谨、运行稳定，GM素质较高）共获选票3张。

金山软件（虽为网络游戏行业的后进入者，但重视玩家意见的态度和意识比较突出）共获选票0张。



以倡导“反外挂”运动维护游戏公平性而著称的网星史克威尔艾尼克斯公司当选年度最佳网络游戏服务奖。

生铁点评：说实话，我很难在网星史克威尔艾尼克斯和盛大网络中作取舍，因为两家都极为出色。但我选择前者，因为它坚持反外挂和反现金交易的信念，在这个混乱的2003年里显得更难能可贵。

Beelzebub点评：线上线下活动搞得有声有色，手举反外挂大旗，倡导绿色网游，不惜砍杀那么多用户，真正为玩家着想，以上这些给我留下了深刻的印象。

Norris点评：在困扰网络游戏的两个最大问题——外挂和现金交易上，网星史克威尔艾尼克斯表现出目前国内运营商中少见的决断立场。

总评：网星史克威尔艾尼克斯公司在此项评选中以高票当选，看来稳定的运营服务，以及维护网络游戏中的公平环境，除了代表玩家的利益之外，也是业界对网络游戏服务的一种共识。

2003年年度优秀创新奖 天骄“POLO”车（提名共5项）

金山公司涿州古装发布会（求伯君、雷军古装登场，以铜雀台前的武林大会的形式召开发布会无疑为网络游戏的市场宣传提供了又一个可供借鉴的典型范本）共获选票2张。

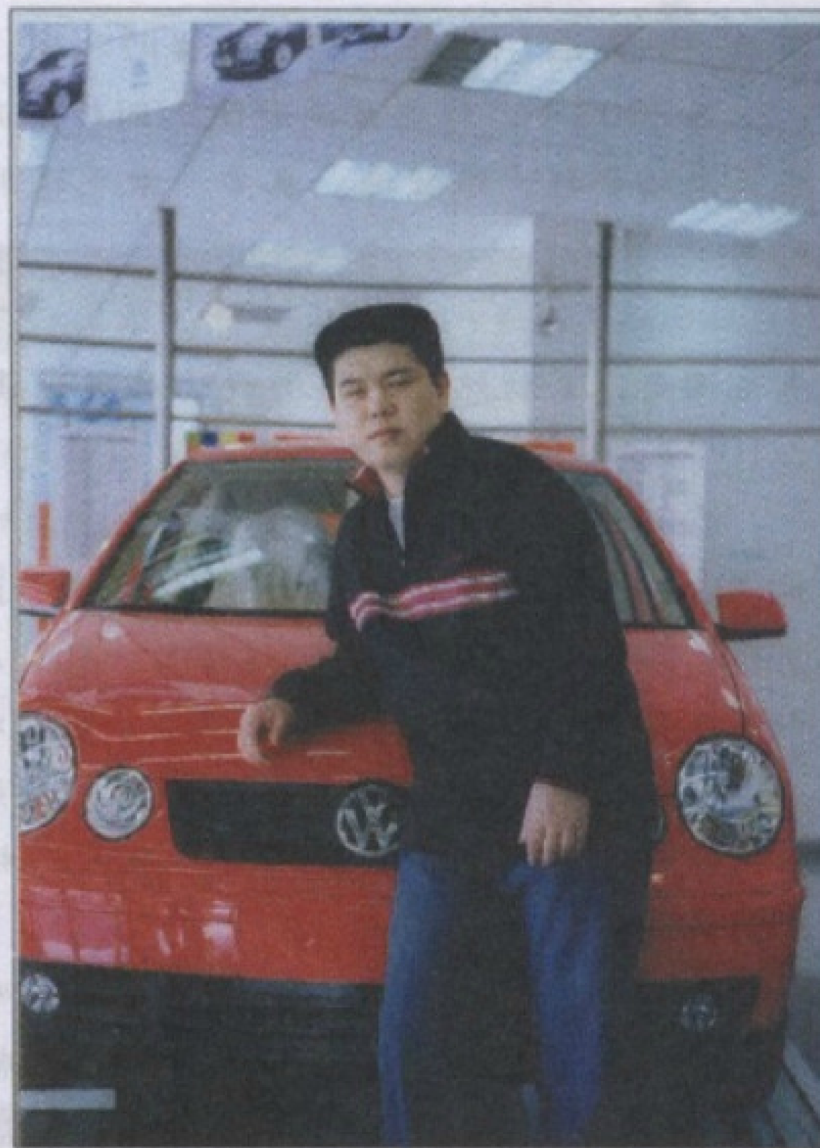
《传奇3》借助上海防SARS宣传海报进行宣传（光通娱乐与上海市卫生局进行合作，《传奇3》的宣传出现在上海市沿街张贴的预防SARS的宣传海报中）共获选票3张。

天骄“POLO”车（第一辆驶入网络游戏玩家视野中的轿车，其带动意义不言而喻，其后的赛欧、奥迪A6接踵而至，网络游戏大奖成了汽车档次间的“较量”）共获选票5张。

RO外挂（网络游戏《仙境传说》的外挂技术水准达到了前所未有的高度，部分外挂不需进入游戏即可完成各项游戏指令和操作，外挂制作者对于游戏技术的彻底剖析令人咋舌）共获选票4张。

网络游戏推广员（以玩家带动玩家的宣传手段可谓精明，不过这些带动者是通过发展的新玩家数量从游戏运营商处获取相应金钱回报的。“老鼠会”还是“新模式”？这是个问题）共获选票4张。

盛大网络邀请著名导演陈凯歌拍摄游戏宣传片（虽然是一次商业行为，但双方均认为电影艺术与游戏艺术的携手意义更为重要）共获选票0张。



南京玩家徐勇成为天骄“POLO”车得主。

肖念东点评天骄“POLO”车：把车引入网络游戏，令网络游戏更丰富更吸引人的同时，是否也有利诱的嫌疑？

Beelzebub点评天骄“POLO”车：我觉得轿车更能在玩家群中引起反响，还是实在的东西更能吸引人。

邓永进点评天骄“POLO”车：能吸引玩家的眼光，而且得奖率无疑比买彩票中奖高得多，大奖谁不愿意拿呢？

总评：兵无定式，水无常形，唯有求变才能出新，唯有出新才能立于不败之地。在此项评选中，选票较为分散，“RO外挂”与“网络游戏推广员”也都仅以一票之差并列第2。在评选中，从业者对于“RO外挂”的技术进步给予了极高的评价，但考虑不应支持外挂，部分人员选择了放弃。游戏推广员在“最有新意、有效则有理”两个方面非常突出。而光通在SARS期间能与政府卫生部门等合作，找到这样一个宣传手段也确实让人感到耳目一新。

总述

看完了这篇报告后，您会知道，2003年中国电脑游戏产业的市场总额是37.8亿元人民币。

其中单机游戏市场总额是3亿，网络游戏市场总额是34.8亿元人民币。

我们历时近一年的信息收集整理工作，耗费了无数个不眠之夜，跑遍了几乎所有的游戏公司，最终的目的，就是为了得到这个数字。

这是一篇平凡的报告，它所记载的，不过是2003年这一年里中国游戏产业的发展概况。而正如我们在序言中所说的，所有不凡都孕育在平凡之中。在我们不经意的日复一日的平凡生活和工作中，"游戏"二字的概念却在发生着变化。用"翻天覆地"来形容游戏产业在这一年来的经历可能并不过分。

20余个页码，可能无法将这个行业的一切都勾勒清楚，同样也无法终止我们对这个行业的更深入的思考。

在2003年，中国大陆的游戏玩家们终于拥有了为自己服务的电视专栏节目——而且，你甚至有了选择的余地。

在2003年，非典并没有阻止国外业界走进中国这块尚未完善开发的游戏沃土的步伐。维望迪、暴雪、索尼娱乐、任天堂、松下还有我们熟悉的光荣……

2003年还是网络游戏外挂继续大行其道的一年。根据我们在四川的信息员调查，某款热门网络游戏，每当它售出30张点卡，它的外挂卡就会售出100张。

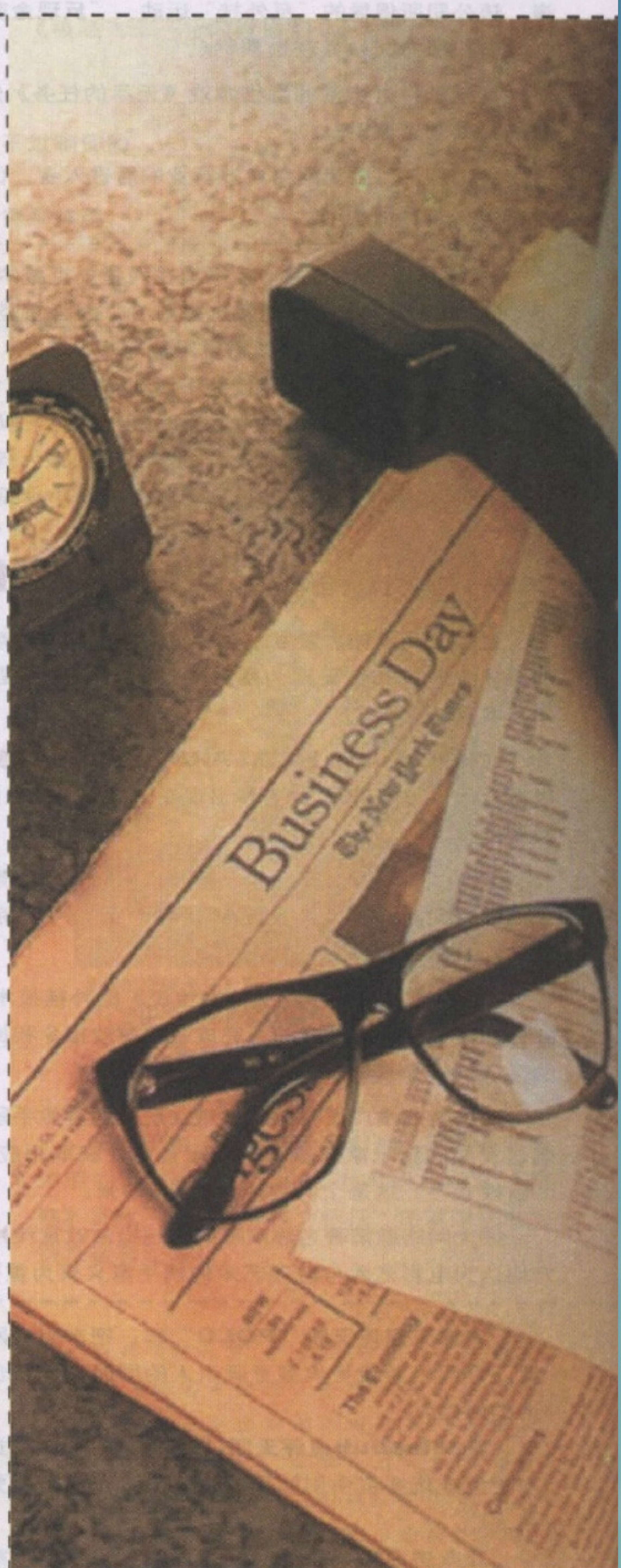
在2003年，我们还见识了这个产业的另一面——引进未广泛测试的游戏、运营前不做广泛的用户调查、渠道推广缺乏经验和力度、服务器质量不过关、测试期草率结束……这些行为的背后，体现出一些企业忽略游戏运营和产业发展，只是把代理网络游戏当作投机资本市场的骰子的普遍性现象。

在2003年，我们更清楚地看到，其实最终支撑起这个产业、使这个产业变得如此非凡的，不是别人，而正是生活在我们身边的每一位普通的游戏用户。

我们要思考的东西还很多，比如，网络游戏是不是人类互联网娱乐的最后终结？特别是对中国而言，在线交流方式的突破，多元化、综合化、及适合更广泛年龄层次的在线娱乐，是否将成为游戏行业的下一个发展演化方向？

至于这份具有《大众软件》特色的产业报告，我们会继续做下去，做出自己的特色，做出自己的风格，因为我们相信我们是最专业的。

游戏在改变着我们的生活，改变着我们的时代，它对时代的影响不再是简单的"流行"二字可以概括。实际上我们正在经历着一场变革，正如本刊一直倡导的"计算改变人类生活"。没错，正是如此。而无论生活如何改变，游戏之心，永不泯灭。



特别鸣谢：陈冰、周永欣、张磊磊、姜威、龙公子、荣景松、周思维等本刊驻全国信息员；云网向我们独家提供了全年网络游戏虚拟卡销售信息；晶合时代向我们提供了网络游戏市场的统计数据；骏网、华奥网吧联盟以及所有配合我们工作的中国游戏企业。感谢读者。

GameSpy

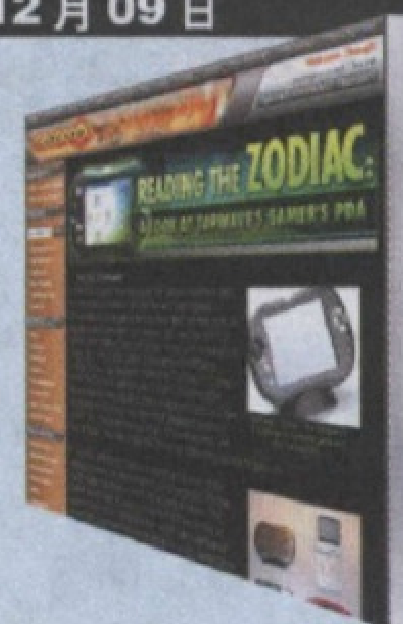
2003年12月09日



你也许已经听说了，GameSpy和IGN宣布合并。起初我还以为这只是一个障眼法，不过是GameSpy贪图IGN"香车美女"栏目的伎俩。但是结果这的确是一次商业合并。大部分读者对合并发表了各自的意见，担心GameSpy会因此丧失自我。这当然是不可能的，我们的自我在拿到《魔兽世界》的Beta版时就被出卖了（得了吧，好像你不会似的）。不过我可以向你保证，网站依然会保持其独特特色。作为世界首屈一指的游戏专门站，我们会一直给你奉献最有趣的内容。合并并不可怕，他们是十分美妙的。你瞧，当两家公司深深地爱上对方后，他们就会把自己锁在会议室里，发出种种呻吟。十个月之后，就会有一些律师抱着又哭又闹湿答答的新公司走出来。当我们的资源整合后，GameSpy和IGN就能建立一个"发挥最大能动性"的公司。对外行来说，这意味着我们拥有足以推翻任何胆敢取缔《侠盗车手3》的政府的力量。说真的，从此以后，我们将能够做一些以往所做不到的事情。IGN将拥有GameSpy Arcade的消费群，还有FilePlanet.com的下载资源。同时，GameSpy的读者能获得IGN引以为傲的秘籍和信息资源。两个站点将会继续评论、前瞻、游戏新闻等栏目的制作，两家取长补短的结果是给诸位带来更好的享受。

Gamespot

2003年12月09日



事实说明，游戏行业越庞大，越多的人就想朝其中钻。电子游戏的功能不再局限在技术顶尖的家用主机和个人电脑上。几个星期前，我们刚参观了第一代集合游戏平台和手机的集合体：诺基亚的N-Gage。如今我们则要看看第一款内含正式游戏功能的PDA，TapWave公司的Zodiac。这款PDA在完全兼容Palm操作系统的同时还附加了高端的图形、声音和控制技术，这些技术是我们在以往的PDA上所未能见到的。而正是这样，Zodiac成了面向玩家的一款PDA。假如TapWave试图在移动游戏领域里分上一杯羹，那么它显然选择了一个最微妙的时间段。Zodiac必须面对任天堂的Game Boy系列，这无疑是最大的一个障碍。与此同时，Nokia的N-Gage也是个不容小觑的竞争对手。如我们所见，诺基亚在赢取美国和英国的用户群上成效甚微，玩家们也许不会那么快就接受新的移动游戏平台。此外，索尼明年即将推出的PSP也会是挑战之一。

Gamasutra

2003年12月09日



在过去3年里，我一直在一家叫作International Hobo的公司里担任游戏设计师。直到有一天我才知道，这家公司向来以专注于游戏设计和对话脚本著称。有许多自由撰稿人和外包小公司都承担类似的工作，但只有这家公司把所有精力都集中在上述两项业务上。试图将游戏设计缩小成一个或一套简单步骤的想法是可笑的，这样只会将游戏假定在绝对的范畴里。我们的做法更加微妙，它基于两点简单的原则：游戏设计没有什么简单方法；所有的设计都基于"需要"。这些需要囊括玩家的需要、开发商的需要、发行商的需要等。比如说，许多开发商对游戏本身有自己的一套见解，假如设计师要进行工作，就必须在作品中将这些观点反映出来，同时留意玩家的想法：挑战是否够得上难度，游戏是否有趣等。这取决于玩家群的定位。而投资商和发行商要能从中一眼窥见游戏的回报所在。

IGN

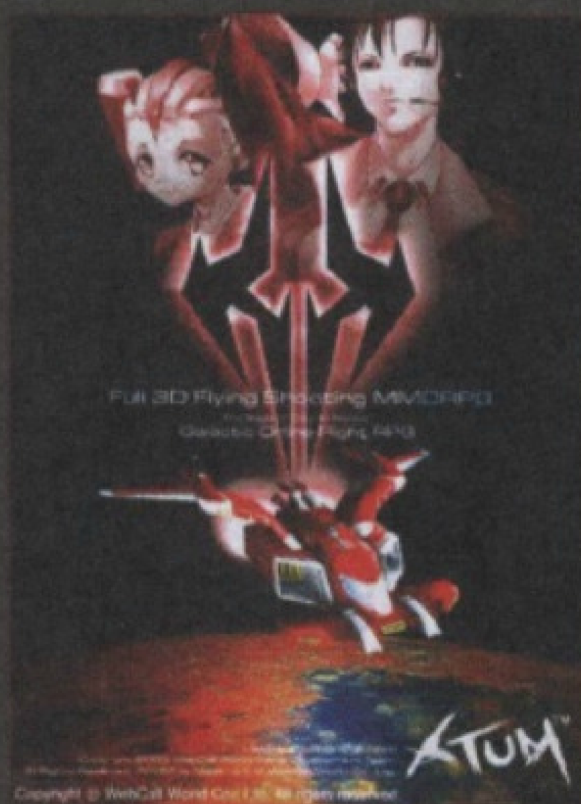
2003年12月09日



好吧，又到了这个时候了，假期档，是该坐下来好好想想，该送什么礼物的时候了。但是，有那么多的游戏在这个时间段推出，你又怎么晓得该给你的朋友/父母/爱人等买哪一款呢？正如你们所看到的那样，IGN打算帮你解决这个问题。我们将为每个平台选择出最为顶尖的游戏作品，并汇总成购买指南，以便你在接下来的日子里挑拣。就算你没有相应的游戏平台，也请仔细看看我们列举出的清单，在跨平台制作日益流行的今天，你保不准会遗漏些什么。PC上，我们推荐《使命的召唤》，它不仅是一款跟风的历史题材动作射击游戏，把你放在大兵的角度观察战争，这应该算是游戏历史上的第一次。作为美国、英国、苏联的普通士兵，你见证的不仅是一场场激烈的战斗，还有第二次世界大战的点滴。PS2上最热门的依然是《最终幻想X-2》，刚刚发行的美版终于让我们能够领会史克威尔艾尼克斯的魅力所在。刚推出时毁誉参半的它如今以雄厚的实力证明了自己，让所有的玩家都没话说。而掌机这一新贵游戏平台的崛起，让我们也无法忽略像《我们的太阳》这样充满创造力的作品。小岛秀夫并不仅仅是为GBA增加了一个看起来颇有噱头的周边而已，他所打破的是陈旧的游戏策划构思，给我们展示了想象力无所不及的一面。

BBGames有备而来 12款新网游瞄准中国市场

■本刊记者 司马平安（上海报道）



BBGames在会上展示的12款游戏之一：ATUM Online

或许对于中国的广大玩家来说，BBGames这个名字还比较陌生，但在日本它的名字早已成了众多游戏爱好者熟悉的品牌，特别是对那些网络游戏的玩家而言。因为，目前BBGames是日本最大的网络游戏运营、发行和版权管理公司。在日本那样一个单机游戏高度发达的国度里，BBGames采用了一套相当先进的网络游戏运营模式，将韩国著名网络游戏RO带到日本，并创下了同时在线人数7万的日本网络游戏最高纪录。

与中国大多数网络游戏公司所采用的运营模式不同，BBGames并不是单独或分别运营一款网络游戏。他们的方式是将自己所获得授权的所有游戏集中在一起，用户只要付费成为BBGames的会员，便可在登录后随意选择网站中的所有游戏，且这些游戏也并不仅仅是棋牌或益智类的小游戏，而是覆盖了大中小型网络游戏。类型包括RPG、MMORPG、射击、竞速和益智等。据了解，目前在BBGames的网站上，会员玩家可随便玩的网络游戏高达百余款，我们所熟悉的RO也是其中之一。

2003年12月5日至7日于上海正大广场举办的上海国际内容展暨设计师节日上，BBGames第一次来到了中国，并借展会之机向广大网游爱好者以及业界同行展示了12款来自日韩的最新网络游戏。该公司董事长孙泰藏先生亲临现场，向中国玩家介绍了BBGames的品牌定位，以及此次带来的12款游戏的相关信息。本刊记者在会后独家采访了孙泰藏先生，与他探讨了有关网络游戏在中国、日本的市场与发展等相关问题。孙先生首先向记者表示，非常看好中国的网络游戏市场，他此次到访的主要目的之一便是与中国同行交流、沟通。他希望能尽快找到合适的中国企业，展开合作，把BBGames的游戏推向中国。记者问："如果与中国企业合作，BBGames是否会保留自己在日本所采用的运营模式？"孙先生告诉记者："从我的角度来看，我们在日本所采用的方式已比较成熟，我希望在中国也能坚持这种方式。当然我们也会考虑来自中国厂商的意见。"

"那么何时中国玩家才可以玩到您此次所带来的12款游戏呢？"

"在此次活动中，我们得到了很多宝贵的意见和经验。回去后，我们会进行更为细致的总结与分析。选择合作的对象是我们的第一步工作。而由于我们所拥有的游戏本身已成熟，因此我希望在2004年上半年，中国的用户便可玩到我们的游戏。"孙泰藏说。

"日本可以说是单机游戏和游戏机的天堂，但在网络游戏方面日本的脚步却好像慢了一些，您是如何看待日本国内的这种现象呢？"

"实际情况确实如此。不过，目前日本的单机游戏市场基本上已达到饱和，总的销量在近几年来一直在下降，而网络游戏市场还在开发阶段，我很高兴看到现在日本的网络游戏玩家正在与日俱增。"孙泰藏说。

"中国现在把网络游戏这个概念炒得沸沸扬扬，但也有人指出现在的中国网络游戏市场存在着泡沫，您认为在这样的情况下，BBGames走进中国是否时机成熟？"

孙泰藏说："很多新生的产业在成长的过程中都会伴随有泡沫的出现，网络游戏也是一样。我相信不管泡沫何时破裂和如何破裂，那些得到用户认可的产品或服务总会慢慢成长起来。"最后，孙先生还告诉记者，他自己本身也是一个游戏迷，像RO、《传奇》等网络游戏，他都常常玩一玩。P

新闻出版署文化部严打网络游戏外挂私服

从12月20日开始，新闻出版署文化部对网络游戏外挂私服的打击行动在全国范围内展开。同时联手出击的还有信息产业部、工商总局、公安部、国家版权局以及"扫黄办"。打击行动的初步计划是，12月20到31日为宣传动员阶段，各地部署行动方案，对相关人员进行法律培训；2004年1月1号到2月29日，搜查存在私服、外挂行为的网站和销售客户端程序的光盘，追查复制企业，并对个人或单位进行处罚；2004年3月1至15日为检查评估阶段。

第二届互联网大会"网络游戏论坛"召开



12月7日，第二届互联网大会"网络游戏论坛"在北京国际会议中心举行，文化部、新闻出版署等政府部门官员出席了会议并作了讲话，中广网网络游戏部总监陈澍、晶合时代总经理张友利、台湾省智冠科技总裁王俊博等游戏产业代表在会上做了讲演。本次"网络游戏论坛"为今年互联网大会的其中一个部分，论坛分为两个主题："政策、技术与运营专题"以及"运营商、媒体和合作专题"。

会上，政府代表和业界代表就政府关于游戏产业政策走向、游戏产业发展、游戏运营技术和经验等主题展开了对话与讨论。游戏产业界代表分别就如何促进游戏产业健康发展发表了自己的见解。张友利在讲演中指出，游戏产业发展需要详细的政策法规和清晰透明的政府管理。王俊博则认为，中国两岸三地可以分工合作，建立起一个强大的华人游戏圈，以抵制国外游戏的"入侵"。

空间互动代理射击游戏《壮志凌云》

近日，空间互动科技有限公司正式代理了根据电影《壮志凌云》改编的飞行射击游戏《壮志凌云——战区争霸》（TOP GUN:COMBAT ZONES），并在PC、PS2等多个平台登陆。这部作品具有强烈的街机风格，和游戏机平台上的著名作品"皇牌空战"系列非常相似。游戏剧情是由各个任务串连起来的，总

一句话新闻

云网4年店庆 网游点卡优惠不断

12月24日，云网迎来了4周岁的生日，为了回报一直以来支持云网的用户，店庆期间，云网也推出了众多产品的特价特卖活动，本次店庆活动从2003年12月15日开始，一直持续到2004年1月15日。



可乐吧发布自主开发网游《心动社区》

本刊专访北京线线通科技开发有限公司总经理宋海儒

■本刊记者 Littlewing

11月26日，北京线线通科技开发有限公司在北京520数码广场举行了主题为“快乐就要简单一‘点’——《心动社区》”新闻发布会。在会上，线线通公司总经理宋海儒先生宣布可乐吧基于自有的Fancybox引擎开发的全新互联网服务平台产品《心动社区》已全面启动，并表示，《心动社区》的发布，标志着可乐吧从单纯的国产游戏厂商向互联网增值服务商的重要转折。会后，本刊记者对宋海儒进行了专访。

宋海儒首先对线线通公司的网络游戏平台可乐吧（www.kele8.com）作了简要的介绍。2000年底推出的可乐吧是一个娱乐类网上游戏平台，平均在线人数达60 000人。截止到2003年11月初，可乐吧游戏平台注册用户超过3500万。此次发布《心动社区》线线通将采用开放的运营思路，联合各个电信运营商和行业厂商，把网络虚拟生活立体地呈现给众多的互联网用户，给用户全新的体验。宋海儒告诉记者，《心动社区》采用线线通公司自主开发的引擎，具有娱乐性强、适应用户群广等特点，强调可乐吧一贯的休闲风格，更注重玩家之间的交流，是不同于目前市场上其他网游的第3代社区型网络游戏。目前国内网络游戏产业还在持续的成长中，在今后几年必将有长足的发展。但不可否认国内网游的制作水平与国外存在不小的差距，短期内赶上国际尖端水平不太可能。线线通在自主开发引擎的同时，取长补短，发挥自身在制作休闲类小游戏和互动社区的经验，将继续坚持可乐吧一贯的休闲娱乐特色。同时也为《心动社区》的用户提供各种增值服务。《心动社区》的内测几近完成，将于近期开始公测。P

共有30个，分布于3个不同的航空飞行时期。任务目标主要包括敌方目标的外围轰炸，为地面部队撤退提供掩护，空中混战等。

《波斯王子——时之砂》即将上市



《波斯王子——时之砂》是PS2平台上最经典的动作冒险游戏之一，曾获得多项国外专业媒体的奖项，包括：IGN最佳PS2游戏、最佳NGC游戏、最佳Xbox动作游戏、最佳PS2画面、最佳PS2游戏设计；Gamespy最佳PS2游戏；PSM E3最佳游戏；Game Critics Award最佳动作冒险游戏；GamePro E3最佳PS2展示游戏等。育碧软件将于近期在国内推出该游戏的PC版。PC版在内容方面将与其他平台的版本完全一样，只是操作有所变动。育碧软件咨询热线：021-58367071。

两部《手机》同上市 游戏电影共贺岁



12月11日，国内领先的专业SP美通无线联合中国最大的移动通信运营商中国移动在北京长城饭店举行“进入手机游戏，体验戏剧人生”——《手机》电影同名短信游戏上市发布会，正式宣布推出国内首次与电影同步上市的同名短信游戏《手机》。

交大铭泰游戏事业部独立成为东方娱动公司

交大铭泰公司于近日将其游戏事业部独立为东方娱动科技有限公司，负责交大铭泰包括东方影都在内的所有娱乐产品的开发和销售。交大铭泰原游戏事业部主要业务为单机游戏，曾短期涉足网络游戏。该公司年初在接受采访时曾表示今年只做单机游戏，并计划发布16款单机游戏，但实际完成情况很不乐观。有业内人士猜测，交大铭泰此次成立独立的东方娱动公司可能是想涉足网游。对于上述说法，交大铭泰表示，成立独立公司的目的主要是出于方便管理，独立核算后使得集团在游戏业务方面的核算更加清晰。此后交大铭泰将把包括东方不败、东方影都、光驱魔术师等相关娱乐软件以及游戏周边产品也划归到东方娱动。

浩方对战平台全面升级

浩方对战平台
WWW.CGA.COM.CN

12月9日，浩方对战平台升级到3.4.5版本，这次升级最重要的一点是推出VIP会员的概念，为VIP会员准备了相当多的增值服务功能，包括：自建房间、可以自定义房间支持的游戏、自定义房间名、房间公告、并可对房间进行管理；增加了在线解答问题的客服频道；以特殊方式显示以区别普通用户等等，力争营造一个“友谊游戏”为主题的健康游戏环境。

全美电脑游戏销售排行榜

2003年11月16日至11月22日

名次	游戏名称	发行商	价格（美元）
1	模拟人生——魔法大师	EA	32
2	使命召唤	Activision	48
3	星球大战——共和国武士	LucasArts	42
4	模拟人生双豪华版	EA	41
5	动物园大亨2004完全收藏版	Microsoft	29
6	神话时代	Microsoft	34
7	光晕	Microsoft	44
8	后院篮球	Atari	17
9	乌鲁——神秘时代	Ubisoft	42
10	地牢围攻——阿拉娜传奇	Microsoft	29

记者点评： 微软的作品一向是力求把各项都做到完美，他们的产品也不能不被称为“大作”，然而在游戏性上却总是让人觉得有所缺憾。除了依旧面熟的《模拟人生》系列和品质一流的《使命召唤》外，本次榜上有两款作品格外引人注目。把受众群体定为低龄青少年的NBA Q版作品《后院篮球》取得了出人意料的成功，看来并不是每个玩家都能适应EA的那套复杂的操作。而神秘岛系列的《乌鲁——神秘时代》再次唤醒了人们对于远古的回忆，《神秘岛》歌特式花园风格的画面仍然停留在玩家的脑海里，久久无法忘记。

■类型：动作冒险 ■制作：Ubi Soft ■发行：Ubi Soft ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：PIII800、256MB内存、GeForce3显卡、1.5GB硬盘空间

Prince of Persia THE SANDS OF TIME

大漠如烟，弯刀似水

《波斯王子——时之砂》试玩手记

■品游轩 苹果熟了


王子的平衡木表演。

提起《波斯王子》，年龄大一点的玩家应该印象深刻，笔者当年在自家的MD机上玩这个游戏时，几乎要被这个跑跑跳跳的阿拉伯小人弄得抓狂了。一代属于横版过关，虽然动作简单呆滞，但游戏难度很大，对于杀敌的次序、站立的地点以及跳跃的技巧要求都非常高，要想通关，非一般菜鸟所能轻易为之。从1989年的《波斯王子》（Prince of Persia），1993年《波斯王子2——影子与火》（The Shadow and the Flame），1996年的《波斯王子3D》（Prince of Persia 3D）到今天的《波斯王子——时之砂》（以下简称《时之砂》），岁月悠悠，已然14载春秋了。经历了一代作品的成功，跨过了两款续作的失败，自《时之砂》在全球范围内公布以来，就成为众多玩家和媒体追逐的焦点，在E3 2003、ECTS 2003上均荣获“年度最佳动作冒险游戏大奖”。不管是游戏本身的实力还是厂商的热情炒作，都让玩家对于这款大作有着不一般的期待。



传奇再现

说起波斯帝国，最普遍的概念是位于现在的伊朗共和国地域，其实当时他们的辽阔疆土横跨亚、非、欧三大洲，吸取兼容各民族文化的精华，融汇四方艺术成就，形成了灿烂的波斯文明。此处值得纠正大家心目中的一个传统观念，那就是波斯以前并非是阿拉伯国家，而是在被阿拉伯人征服后才逐渐开始信奉伊斯兰教义。《波斯王子——时之砂》的故事发生于波斯帝国鼎盛时期，野心勃勃欲图吞并更多疆土的波斯国王得到Azad国丞相Vizier的内应，率大军一举攻陷了这个小国。在Azad国王宫中，占领军获得了一个巨大的沙漏和一把神秘的匕首，居心叵测的Vizier怂恿王子将匕首插进沙漏，其中的“时之砂”瞬间泄漏出来，整个国家因此遭受毁灭性的打击，百姓臣民全部变成妖魔。侥幸逃脱的王子必须救子民于水火，一段艰险的旅程由此展开。和一般的神话背景故事相比，整个剧情可说是并无多少新意，游戏中的大反派Vizier属于那种一眼看去就知道是坏蛋的奸诈小人，手持一把魔杖，善使法术，统领着数不清的不死妖魔追杀王子。令人失望和不解的是，在最终决战中，这老头却成了中看不中用的“肉脚”，使得俺欲图九死一生千辛万苦夺取最后胜利的构思彻底失算，多少有些意犹未尽。和单打独斗的一代相比，给王子配上一位美女纯属俗套中的必然，红色短裙的女孩Farra（其身份是Azad国公主）屡屡于关键时刻给王子帮


从梯子上下去途中还得多注意周围的动静。



再凶恶的敌人也难逃一死。

助，而她的身份和王子又有着直接冲突，诸多矛盾让Farra成为故事发展不可或缺的角色。游戏中的敌人可谓是五花八门，经过“时之砂”妖化后的王国中充斥着手持巨大长柄砍刀的壮汉、挥舞巨锤的胖子、浑身裹以盔甲连脸都看不见的刀客、魔鬼身材的蛇蝎美女以及喜欢站在远处偷袭你的弓箭手等，就连游戏中的小动物，也尽是嗜血如狂的蝙蝠、满地乱跑的甲壳虫以及在你最要命的时候突然出现给予你空中打击的猛禽等难缠的对手。

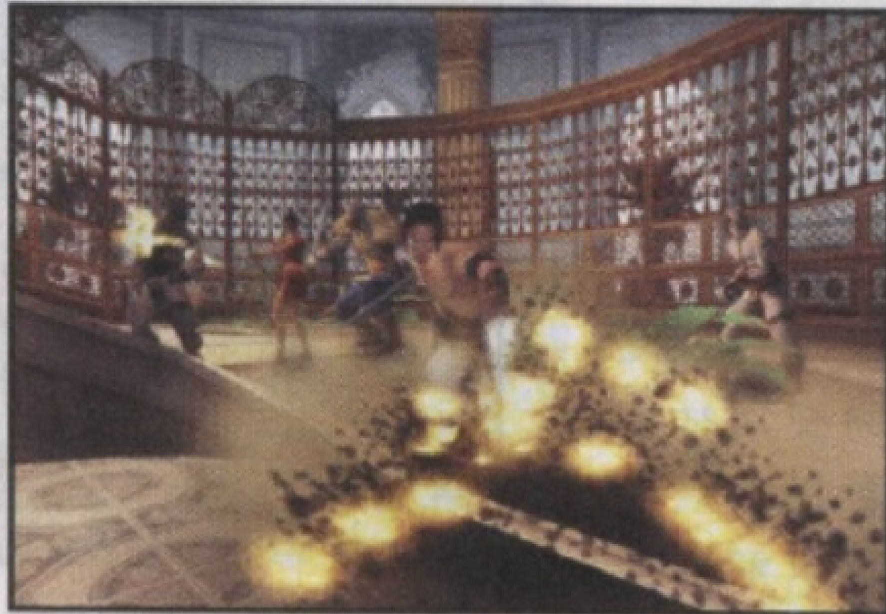


音画俱佳

一直关注这个游戏的玩家可能都知道，《时之砂》是由2003年相当火爆的游戏《细胞分裂》设计者蒙特利尔小组负责制作的，游戏并没有像《细胞分裂》那样采用加以改良的“虚幻2”引擎，而是采用风传已久的Jade游戏引擎，Ubi随后即将发售的大作《超越善恶》（Beyond Good & Evil）也将采用这种引擎。实际游戏中，Jade游戏引擎给人的感觉的确是效果非凡，波斯帝国气势宏伟的宫殿、气氛诡异的迷宫、烽烟四起的战场制作得十分逼真，细腻无比，而浩瀚璀璨的星空、一望无际的沙漠等这种大环境则给人一种虚无缥缈的朦胧美感，让你不得不啧啧称奇。角色的动作流畅自然，细致到跳跃中头发和衣服的摆动也动感十足。王子设计得非常酷，脸型酷似电影《加勒比海盗》男主演约翰尼·德普（Johnny Depp），笔者甚至怀疑双方是达成相关协议的。游戏对显卡配置的要求比较高，需要GeForce3或ATI 8500以上显卡，如果你的电脑比这更高档一些，画面中优秀的光影效果和烟雾效果将会给你以强烈震撼，人物华丽的动作和眼花缭乱的魔法则会带来游戏中的至高享受。游戏音乐的创作聘请了著名的Stuart Chatwood，音效制作由奥斯卡最佳音效设计奖得主DaneTracks制作室负责，曾监督制作《黑客帝国》主题音乐的Jason Bentley则和DJ Melo-D负责游戏宣传片音乐的制作。游戏开始时，一阵悠扬的阿拉伯音乐娓娓而来，随后是公主梦中惊醒的尖叫声、淅淅沥沥的雨声、急促的马蹄声——这不仅是视觉上的大餐，同时也是听觉上的盛宴。



漂亮的翻越动作。



陷入围攻。



在富丽堂皇的王宫中与敌人殊死搏斗。

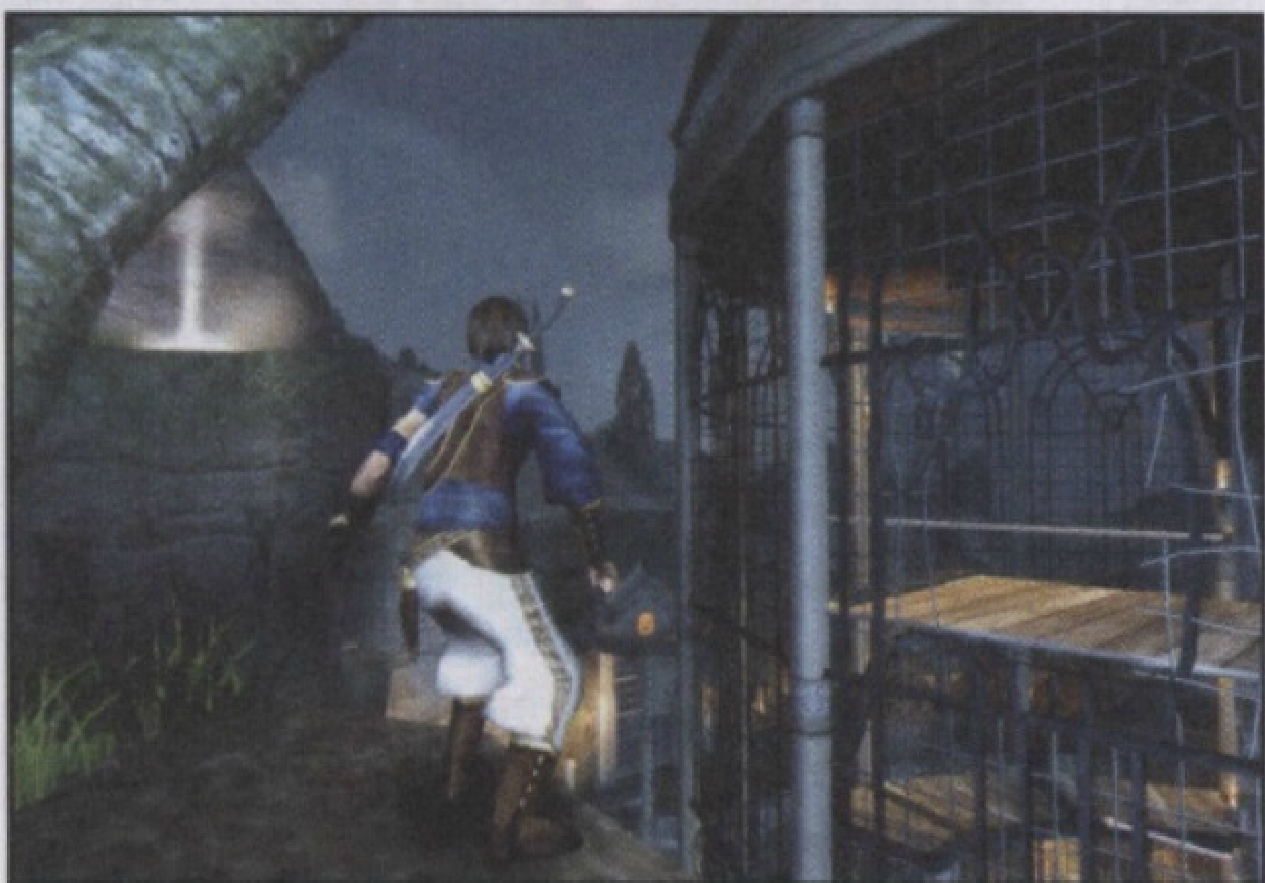


身手不凡

《卧虎藏龙》让中国武功在国际上的声誉更上一层楼，《时之砂》无疑从这部电影中汲取了不少营养。作为游戏最重要部分之一的动作设计，开发小组让王子使用阿拉伯弯刀玩出了不少新鲜花样，除了一般的挥杀砍劈之外，王子可以连续转身做旋风斩，也可以在挥刀砍向身后敌人的同时抬腿踢翻前面的对手，最让人赏心悦目的是王子面对身前的坏蛋，可以借助敌人的身体腾空而起，翻越到对方身后，然后杀他个措手不及。格斗中的组合动作花样繁多，个个都非常流畅，没有丝毫生硬感，设计者巧妙地将王子的打斗方向做了一定程度的自动校准，使你不会招招落空，但又不会过于轻松简单，辅助程度的把握相当好，使玩家基本感觉不到。游戏中最难的不在于打倒敌人，而在于需要经历无数的坎坎坷坷，王子不但要超远距



Farra经常担当引路人的角色。


从房屋的破损处出来。


将匕首插进敌人的胸膛。

离进行跳跃，还要像电影《卧虎藏龙》中那样在墙上疾走，像体操选手那样玩单杠空翻几周，还得攀住建筑物边缘行动，借助空中的绳索荡至远处目的地。玩家们笑称，游戏应该改名为"波斯猴子"。最难的不是这些单独的动作，而是往往要进行多个动作的连续组合运用，或是一个动作的连续多次使用，比如：王子在取得匕首时，需要在石雕的狭缝中来回抓墙跳10余次才能到达高处，又如：王子需要在墙上疾走一段距离后，在合适的位置往旁边跳跃，抓住横杠，再大回旋荡至远处。没有灵活的手指和适当的操练，你别想操纵王子走多远距离，这方面的难度绝对是玩家最畏惧的，与其相比，游戏中待解的谜题和厉害的妖魔都算不了什么。初玩的朋友可以选择在Options中打开动作提示功能，这样游戏中就会出现字幕提示相应的按键操作方法。

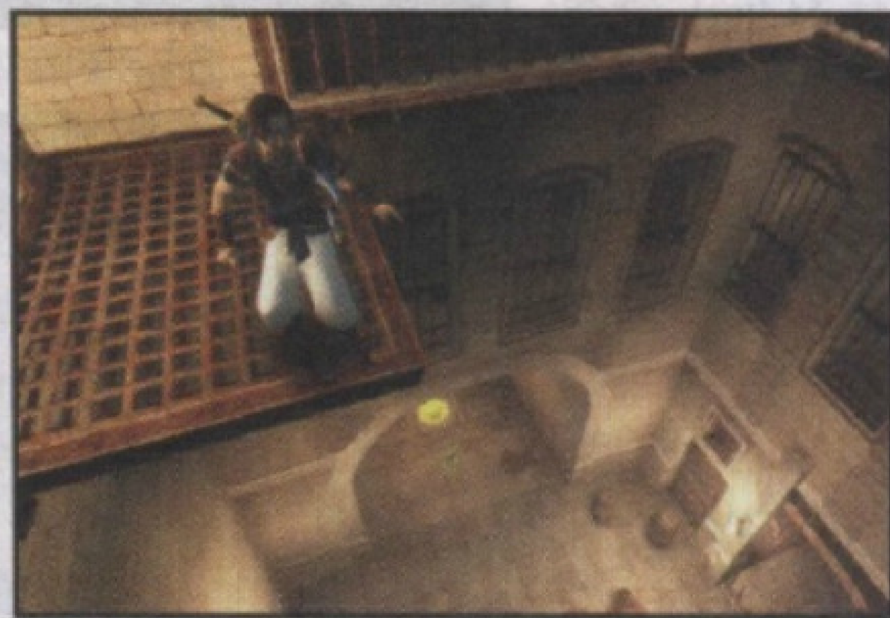
创新系统

尽管《波斯王子》系列算是动作冒险游戏的鼻祖，但这款重振旗鼓之作必须有足够的新元素呈现才能让人叹服。游戏中视角的设计就很有意思，属于过分灵活的第三人称视角，还不时穿插电影《黑客帝国》采用的那种视觉瞬间切换的花哨模式：画面突然模糊，瞬间又清晰了，这时已经换成了另外一侧的视角。这种第三人称视角在一开始让人不太习惯，特别在跑动中，只要拐个弯就需要考虑变动方向控制键。为了让玩家更好地观察周围情况，游戏设计了第一人称视角切换键和全景式观看切换键，这是一个很不错的创新，在那种不知道下一步该如何跳跃时最为实用。游戏采用固定位置的存档模式，不能随时存档，死掉后只能从最近一段CG动画完后的位置开始，这就加大了游戏的难度。但蒙特利尔小组同时设计了一个重生系统，可以让时光有限倒流，就像看影碟时的后退操作，摔死的王子又腾空而起回到悬崖上，不过这种系统使用次数是有限的。另外，还设计了可以让时间停滞和时间变缓的模式，以及敌人定格王子却可以任意行动的模式，这些都是以往同类游戏中所没有的，它们的出现增加了游戏的可玩性。作为冒险动作游戏，故事演变过程中有不少谜题等待玩家解开，难度都不太高，略加思考就可以通过。


从身后的梯子上跳过来抓住墙上的旗杆。


推动机关解开谜题。

游戏中王子补充生命值采用喝水的方式，合乎沙漠环境的实际，颇具创意。杀死那些妖魔，需要用神秘匕首插入对方胸膛以解散他们的魂魄，否则不一会儿敌人又将复活，这也是有意思的设计。在存档时，还会出现下一节游戏的快速预览片段，仔细观看就不会被难关卡住，这也算一项创新吧。总体来看，除去几个隐藏关卡以外，游戏的主体流程偏短（也许是游戏太好玩了，所以我们的主观想法认为太短了）。另外，全程语音没有设计显示字幕，对于我们了解剧情有一定难度，只有寄希望于国内公司引进后在这方面加以改良了。


下到地面是需要很高技巧的。

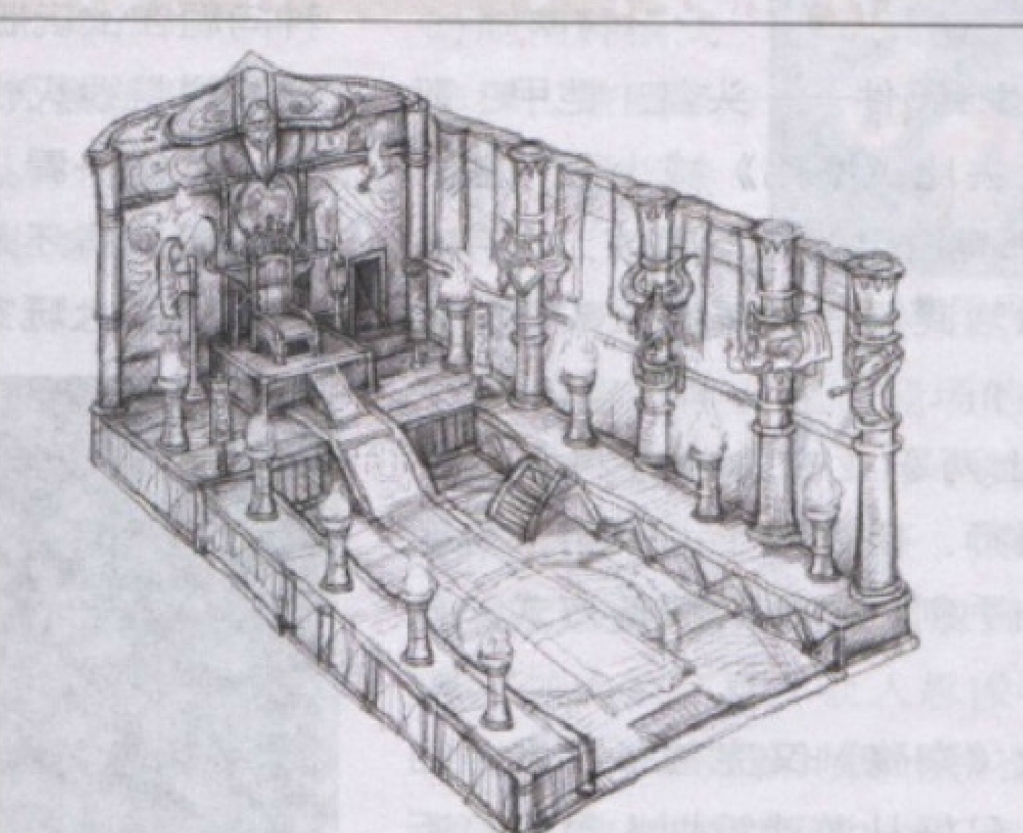
■类型：动作角色扮演 ■制作：目标软件 ■发行：寰宇之星 ■推荐度：★★★★
■系统配置要求：PIII500、256MB、16MB显存的显卡、硬盘2GB剩余空间



■晶合实验室 蓝星

好的游戏总是被期待着开发续作，当得知目标软件将开发《复活——秦殇前传》时，笔者着实兴奋了一阵子。如今，这个游戏的Demo已经摆在了笔者面前，当然要第一时间玩一下。

需要指出的是，《复活》虽然是《秦殇》的后续产品，但游戏中讲述的故事却发生在《秦殇》之前。那是战国末期，秦国日渐强大，在不停地对六国用兵的同时，又把目光盯在西南的百越地区。秦王嬴政屡次派兵进犯百越，西百越首领岩博一族尽灭，东百越民众在首领蓝雄的带领下与秦军殊死抗争，蓝雄的妻子和儿子都为秦兵所害。数年后，灾难再次降临百越，但蓝雄和大祭司赤环却相继离奇死亡，这背后究竟隐藏着什么阴谋？蓝雄的女儿蓝薇为了寻找传说中能够使亡人复活的神器，踏入中原大地，开始了一段不寻常的旅程。试玩版的剧情不长，只到蓝雄离奇死亡、蓝薇继承首领之位为止。

苗王厅手稿与游戏图的对比。

既然是“秦殇前传”，把它同《秦殇》作对比再正常不过了。进入游戏界面，首先的感觉是画面比《秦殇》亮丽了很多（《秦殇》画面较暗一直为玩家所批评），试玩版虽然剧情不长，但可以进入的场景却很多，这里只挑主要的说一下，一个是主角蓝薇出生的地方——落霞村，典型的苗家建筑让人有种惊艳的感觉，画面细腻、精致，确实可以显示出目标在美术方面的功力；落霞村外的落霞谷属于野外场景，由于以绿色为主色调，稍显层次感不够鲜明；落霞谷里的灵蛇洞属于洞穴类场景，一般来说这种洞穴场景游戏制作者经常会偷工减料，反正洞里边黑，什么都看不清很正常，但灵蛇洞显然是经过特别雕琢过，虽然画面暗了一些，不过就连洞壁上的蛛网都清晰可辨。在正式版中，主角蓝薇和她的伙伴一路从百越到中原，大家在玩游戏的同时顺路也当是旅游观光了，何乐而不为呢？

据游戏的开发人员讲，游戏所用的RELive1引擎几乎是重新编写的，从纯技术角度来说引擎对于普通玩家没什么意义，玩家关心的是这个新引擎在游戏中的表现，试玩版中玩家无法使出华丽的高级法术，不过几种低级法术的特效还是很让人满意的。游戏支持1024×768和800×600两种分辨率，在1024×768的模式下，笔者的赛扬1G+镭9100稍显力不从心，看样子要想拥有华丽的效果也要有代价。

游戏只有漂亮的画面还远远不够，整体构架和设定至关重要，《秦殇》中的五行相生相克系统、武器装备打造系统受到了玩家的一致好评，在《复活》中，这两个系统又有比较大的调整。首先说五行系统，金属性影响角色的攻击力和攻击技能的威力，木属性影响角色的生命值和生命恢复速度，水属性影响角色的精气值、精气恢复速度和辅助技能的威力，火属性影响角色的命中和闪避，土属性影响角色的


希望正式版中也能找到如此多打造材料。

防御力。《复活》里人物升级是可随意选择增加五行属性中的任意一种，而人物本身属性由人物五行基本属性点中最高的一个决定，这也就意味着人物五行属性可根据玩家的主观意愿来调整，这无疑使角色的培养更加多样化。这种改变并不是表面的，因为《复活》中取消了普通攻击，所有的攻击都有属性，而角色的技能也分为主要技能和辅助技能两种，这样人物的属性、人物所用武器的属性及人物所选技能的搭配就显得尤为重要。以主角蓝薇为例——初始的攻击技能是五行灵气，同样是使用五行灵气，蓝薇在使用木系武器时打出的是绿球，在使用火系武器时打出的是红球，空手时则依据她自身的五行属性决定。蓝薇升级以后可以习得两个辅助技能——木神诀和火神诀，五行灵气本身有两个隐藏属性，一个是增加吸取生命速度、降低敌人移动速度，但要求使用木神诀和木系武器；另一个是攻击距离增加、攻击速度增加，但要求使用火神诀和火系武器。也就是说如果你激活五行灵气增加吸取生命速度、降低敌人移动速度的隐藏属性，就必须使用木系武器、使用木神诀辅助技能，虽然这种设定复杂一些，但很合理也容易被接受。

游戏还设计了必杀技系统，不知道大家是否注意到屏幕下方中间人物头像下有个数值槽，据说槽满就可以发必杀，而且必杀本身也能升级，不过试玩版没有开放此系统，具体效果也就不得而知了。

《复活》中人物的装备减少到6件——头盔、铠甲、靴子、武器、项链、戒指，看上去比《秦殇》减少了一些，却更简明合理了。这6种装备都有自己的五行属性，也存在着激活关系，具体讲是戒指激活武器、项链激活头盔、靴子激活铠甲。

《秦殇》中的刺客、力士两职业在本作中将不再出现，《复活》中的职业包括巫师、兽人战士、祭司、刀客和游侠，游侠也改变了原来一手剑一手盾的装备方式，只能用剑。

《复活》中的打造系统较《秦殇》又完善了许多，由于试玩版中不开启打造功能，只好从游戏策划人员那打听了个大概，最主要的改变有以下几点：首先，打造用原材料的种类大幅度增加，除了原来的木头、矿石、兽皮，还增加了树叶、蛛网等材料，另外打造同一种装备所用的“配方”也不再只有一种，有了多种选择。同时增加了“套装”的概念，据说还有属性加成。《复活》中还增加了炼药系统，可以自己炼制各种药材，平添了不少乐趣。

不论是打造装备还是炼制药材，原材料的收集是必须的，就《复活》的试玩版而言，不论是打怪物掉的原材料还是野外收集的数量都不少。《秦殇》人物的行囊空间很小，还有负重的设定，这也让收集打造狂十分不满，目标知过就改，负重的限定被取消了，行囊也大了好多倍。

在游戏中，角色升级更换装备后外型会发生变化，笔者只把角色升到5级，换了一次装备，感觉外型变化已经很明显，可以想象将来级别高了有了超强装备，样子一定会很酷。

还有必须提一下的就是《复活》的任务系统，虽然试玩版剧情很短，主线剧情还不是很清晰，但支线的小任务却很多，笔者没有刻意寻找，就已经接了六七个。同时，很多任务可能还必须在一定时间内完成，否则就算失败，给玩家增加了难度和挑战，希望正式版中有关任务的提示可以更多一些，不要让玩家错过而感到遗憾。

《复活》同《秦殇》相比，细节改动的地方还有很多，比如对话时加入了人物头像，虽然只是小改进，但感觉亲切不少。地图显示可以有小窗口和全屏两种方式，场景里NPC、怪物、怪物Boss还有出入口都用不同的标记标出，确实很方便。

游戏在操作方面的微调也很体贴玩家，在蓝薇和梁虎组队的情况下，设定梁虎跟随蓝薇，可以按“2”键切换直接控制梁虎，也可以按“~”键同时控制蓝薇和梁虎。注意这种同时控制两个角色和采用跟随模式的差别还是很大的，跟随模式下梁虎需要一定的反应时间才能跟随蓝薇，而按“~”键则是两个人同时行动，这在多个角色需要执行相同操作的情况下十分好用。

在试玩过程中也发现了一些问题，比如说滚屏的设定，应该是选中哪个角色，哪个角色出现在屏幕中央，但实际玩起来有时会出问题。近身搏击的力度感和质感有所提高，但还是不够“爽”，人物行动还有“飘”的感觉，希望在正式版中有所改进。还需考虑法术、装备属性的平衡性问题，这种问题在试玩版中很难暴露出来，但一旦出现问题，对于游戏来说是毁灭性的打击，千万不能忽视……

总体来看，《复活》的水准比《秦殇》又有提高，就试玩版来看还是比较让人满意的，期待着正式版能尽快推出，给广大玩家一个惊喜。P


游戏画面较《秦殇》鲜艳、细致了很多。

■类型：益智 ■制作：北京软星 ■发行：寰宇之星 ■推荐度：★★★★
■系统配置要求：PⅡ300MHz以上、128MB、硬盘空间1.2GB以上



变革还是回归？大富翁7正式版体验手记

■晶合实验室 北四环纸飞机


2D风格的片头动画轻松幽默。

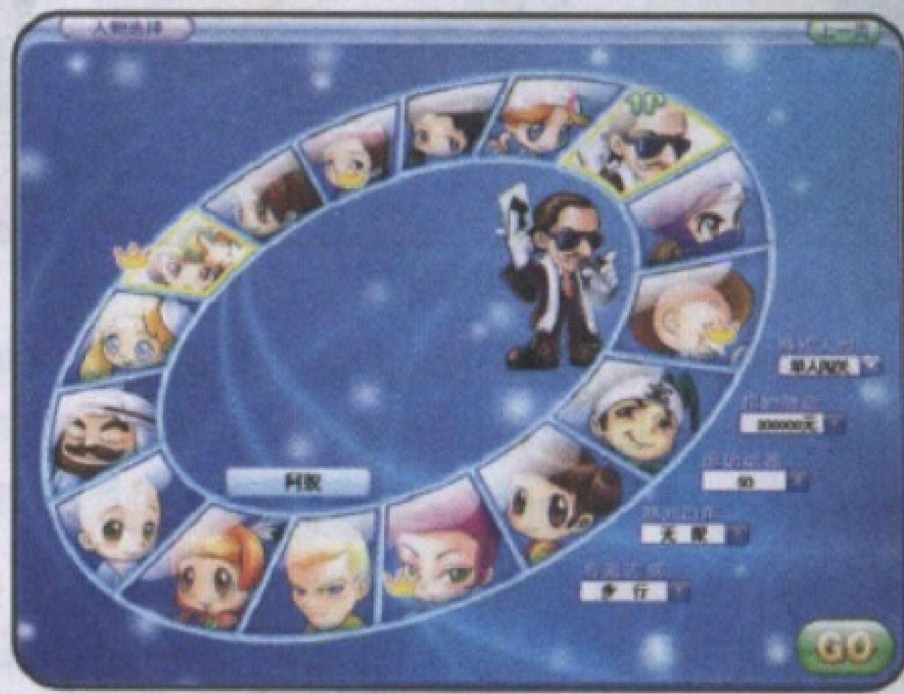
在中文游戏的世界里，有一款游戏没有战争、没有暴力的杀戮和刻骨铭心的仇恨，但却能通过电脑屏幕前色彩斑斓的卡通画面和不断翻滚的骰子凝聚起众多玩家，成为“老少咸宜、其乐融融”的代名词，这就是“大富翁”系列游戏在14年发展过程中留给我们最宝贵的财富之一。

在经历《大富翁5》即时制的变革及《大富翁6》全3D化尝试受到众多玩家的质疑后，“大富翁”从3代到4代渐入佳境的发展态势似乎也在5代推出后的失败中戛然而止，而在2003年圣诞节前正式推出的《大富翁7》（以下简称“大7”）又将怎样承载来自大宇资讯与众多玩家的期望呢？



无论是画面还是简单方便的操作，7代的制作理念更像是一种回归。

在轻松的音乐中，笔者进入了正式版的游戏，与以往几代游戏不同的是，完全采用2D漫画风格制作的开场动画一改往日3D片头的风格定式，而是以一种更为幽默明快的画风把“大富翁”游戏的主题“尔虞我诈”表现得十分到位。或许是因为“大富翁”游戏的娱乐方式正是来自于家人与朋友在一台电脑上共同体验“你投我掷”的乐趣，因此本次游戏中联网对战功能被彻底取消，但游戏的主菜单中依旧提供了回合制、即时制两种模式选择，兼顾了喜欢“轻松愉快”与“紧张刺激”两种方式的玩家群体。此次登场的人物更是集历代之大成：除了阿土伯、沙隆巴斯、孙小美、钱夫人、乌咪、金贝贝、忍太郎、舞美拉、大老千、糖糖、宫本宝藏外，就连时下最为热门的皇马巨星贝克汉姆也被请到游戏中，并冠以“贝哥”的人物名称，让人忍俊不禁。此外，游戏中的4位神秘隐藏人物和2张新地图也将在玩家通关后依次出现，为了不剥夺大家游戏过程中的乐趣，暂且只给大家一个提示，他们可是与大宇公司的招牌游戏“仙剑”颇多关联哦。



集历代人物之大成的《大富翁7》。

“大老千重出江湖啦，哈哈哈哈……”在一阵周星驰式的狂笑声中，笔者所选的人物大老千出场了。自2代以来，他一直处于“雪藏闭关修炼”状态，此番形象较之9年前有了较大的变化，如果说早已金盆洗手的他原来在神态上颇有当年“赌神”周润发风采的话，现在的他则更具“千王之王”周星驰独特的“人格”魅力。相比之下，“人生不如意，十之


每逢节假日发生的事情也会给玩家带来惊喜。

八九"的石油大王沙隆巴斯、"好的开始是成功的一半！"的孙小美等人则在形象设计上不如前几代讨巧，不过此番更为丰富的个性化人物配音和事件配音弥补了这方面的不足，将人物个性塑造得也较为丰满。在几天的游戏体验中，笔者感受最深的莫过于此次"大富翁"在整体制作理念上的"回归"，首先"大7"的制作者很机智地避开了完全3D化带来的诟病，而采用2D人物造型结合3D建筑背景、锁定部分视角的方式来构建"大7"的游戏世界，应该说这样的方式至少在视觉上达到了历代"大富翁"画面的极致。除了画面风格上的回归外，游戏的系统也进行了较大变革，6代中的小神仙系统、之前几代中的道具系统被统统简化后归结为卡片系统，因此总数为47张的卡片也是历代游戏中最多的。虽然卡片栏增加至8格，但在游戏过程中依然需要玩家对卡片有所取舍，功能的集中化确实使"大7"在操作方面感觉简单了许多。在实际游戏过程中，笔者发现商店是购买卡片的重要地点，购买是通过点数来计算价格的，但大多具有超级功能的卡片，如"均富卡"、"核子飞弹卡"却价格不菲，因此一些打击对手的超级武器卡片最好还是通过建设研究所升级后研发，而6种特殊商业建筑也需要相关卡片来建设，这一点也与历代游戏不同。普通地段与大型商业地段也在地图上进行了区分，普通地段没有商店、工厂、住宅之分，统一为可以升级至5级的住宅，遍布全图的连锁店也可以使玩家从统观全局的角度在普通地段修建。作为历代"大富翁"中快速致富手段的股票交易系统一直为玩家所津津乐道，无数玩家依靠股票的涨跌差价投机而"笑傲财富榜"。在笔者总结的一些"大7"游戏策略中，"炒股"依然可以作为早期资本积累的最好手段，但与前几代不同的是，此次游戏中的股票更趋于真实合理，12支股票除了自身股性、走势方面各不相同外，游戏还根据中国目前股市的实际状况设置了每日不超过10%的涨停、跌停板，这样的设计除了能有效避免玩家因过度投机而破坏游戏的平衡之外，也与前几代游戏中"大盘一涨皆涨"的股票走势特点有了明显区分，另外也将使玩家在研究单支股票的走势、股性方面给予更多关注。笔者在反复比较研究了包括《大众软件》在内的几支股票走势后，果断入市，依然收获不小。在"大7"中，游戏还专门设置了一个股票预测专家夏虎财，如果预测成功可以使股市或单支股票实现涨跌，不过在实际游戏中，笔者感到预测成功的几率很低（**小编语：**人家已经告诉你了啊，是"瞎胡猜"的嘛~~）。

"大富翁"游戏一向以其幽默可爱的画风、极尽"投机、陷害"之能事来赢得玩家的好感，因此在本次设计的6张地图中，假如在北京的地图上购买了鼓楼大街、新街口、西直门等黄金地段也绝不是什么耸人听闻的事情，一些诸如"丐帮扩建，捐款50 000元"、"侵入他人电脑系统，被拘留5天"等意想不到的特殊事件发生时，除了改变游戏中人物的命运外也能博你会心一笑。在整个游戏的体验过程中，很多贴心的设计也同样值得称道：比如行进的过程中会出现一些岔路供玩家选择方向；也不像以往只能等待对手将小游戏进行完毕后才能继续，玩家也可以参与其中，为对手投掷地雷、制造障碍或直接参与竞猜。

在简单轻松的游戏体验过程中，无论是游戏在继续挖掘回合制的趣味性方面做出的努力，还是简化了操作的游戏系统，都使笔者感到本次"大7"更像是对4代的一种回归，但在游戏后也似乎少了一分当年的激动。"大富翁"最早的创意来自于桌面游戏"强手棋"，并通过电脑赋予其充满特色的人物角色，讲述台湾省鹿港小镇郊外某个农村里的一个年轻人阿土仔，在25岁后依然一事无成，于是到都市闯荡，遇到了爱慕虚荣的钱夫人、狡猾阴险的大老千、聪明可爱的孙小美等人，然后通过斗智斗勇，完成财富积累的故事，2代创造辉煌后，3代画面从320×200提升到640×480，人物增加到十多人，4代人物和场景改为3D并加入了幽默的配音，但也正是从这一代开始，"守业"的味道越来越重，5代虽在即时制及移动牌决定移动方面做出了"革命性"的变化，但玩家一句"玩《大富翁5》比上班还累"已经评判了它的成败，6代虽然全面3D化并引入了RPG升级因素，但限于剧情的空泛和类型发展的瓶颈，昔日"大富翁"的光芒也似乎不在……

而"大7"这种向着"简单、有趣、好玩"方向回归的游戏制作理念，是否就是姚壮宪在14年前设计这个系列游戏之初的理想呢？究竟是革新，还是成功的回归？也只有等待玩家的评判了。


劲爆隐藏人物登场喽！

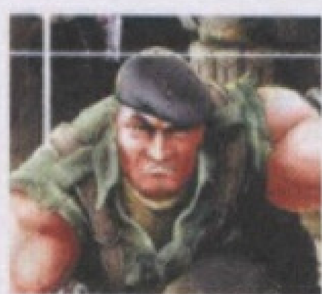

《大众软件》股票，你买了没有？


本作恢复了每月一次的财产结算。

15年前，某位还在少年时期的编辑第一次接触到了FC上的《超级玛利》，这款游戏带给他难以言喻的乐趣，一有时间他就会全身心投入其中。他孜孜不倦地探索，并与人交流，他记熟了游戏中大量隐藏物品出现的位置，并对跳跃每个陷阱的方法了若指掌。直到15年后的今天，当他再次拿起手柄时，仍能轻车熟路地操纵玛利将那些隐藏得很巧妙的加命蘑菇给撞出来。是的，这款具有启蒙意义的游戏给我们每个人都留下了不可磨灭的印象，游戏中的世界是那样深邃和神秘，当我们用经验和想象探索出幻想中的美妙天地，就像在接受生活的挑战一样，玩者也在这个游戏中学习和成长。后来我们看到了《合金装备》之父小岛秀夫对这款游戏的评价："《超级玛利》为游戏制定了规则，可以说后来所有的游戏都是以此而衍生的产物。"这时我们开始琢磨这个问题，大师们基于哪些规则创造出一款款经典的游戏？是否游戏中的每个环节都来自于他们的空想？法国电影评论家弗朗西斯·塔拉法特曾经提出过评价一部好电影的通用标准，那就是要具有"电影的文艺性和社会性"，那么制作一款好游戏所要遵循的规则是什么？换句话说，我们应该基于哪些标准来评判一款游戏所取得的成就？



回归本原



游戏批评理论初探

■本刊编辑部 游戏评论组

游戏的本质是什么

人们出于不同的目的去阅读文学作品、聆听音乐，但他们玩游戏的目的却只有一个，那就是获得娱乐，毫无疑问，这正是游戏产生的原因。每个人都需要娱乐，如果说把人的生活分为两个部分，那么在求生存之外，剩下的部分正是娱乐。游戏能够提供娱乐，它可以让人在辛苦的工作和学习之后，暂时"逃离"日常生活的例行公事。从这一点来看，玩家在闲暇之余打开电脑玩一会儿游戏，跟原始人在狩猎之后围着篝火跳舞并没有本质上的区别。如同前面我们所提到的那位编辑，在与《超级玛利》结识之前，他曾经着迷于下棋、打牌甚至于掷沙包、吹纸人等游戏活动，但电子游戏的出现改变了他的娱乐方式。作为一种新型的娱乐形式，电子游戏涵盖了传统娱乐活动所包含的要素，但又与它们不尽相同。无论是棋牌等传统的规则游戏还是各类以准战争形态出现的体育竞技活动，电子游戏都可以对其进行模拟，甚至包括模拟真实的战争。同时，电子游戏又具备自己的的特征，它能虚拟一个幻想中的世界，玩家可以参与其中，与这个世界发生互动，从中获得极大的乐趣。这正是电子游戏的特殊性所带来的先天优势，它以各种艺术形式的优秀作品或人类社会活动为题材，在此基础上创作人员进行自由发挥，带给游戏者原题材所具备的感染力和区别于原素材的新鲜感。





一个杰出游戏的诞生也是制作人个性的体现，比如《合金装备》。



技术的进步也是可以带来游戏性的提升的，但是能做到这一点的厂商又有几个？

从游戏本身来看，我们可以简单地认为，电子游戏是一种在虚拟环境中进行的有规则、有目的的娱乐方式，同时，它延续了传统游戏不带功利色彩的特点，作为一种纯粹的休闲娱乐手段，电子游戏的优越性显而易见（需要说明的是，传统游戏衍生出了具有准战争形态性质的体育竞技活动，电子游戏领域内也诞生了"电子竞技"的分支，它们都具备了一定的功利性，已经不属于纯粹的娱乐形式。另外，一些网络游戏中出现的外挂、网恋、物品现金买卖等现象，不仅有违游戏娱乐无功利性的特征，更是脱离了电子游戏虚拟现实的根本特点，难免会受到传统游戏玩家的诟病）。因此，我们可以认为电子游戏是一场娱乐革命，尤其是在进入21世纪的今天，席卷全球的数码娱乐业已被东西方的发达国家作为

"玩家必须感到，自己对整个游戏环境能够施加影响。他或她对于游戏世界的运转能够带来显而易见的变化，他们的行动能够带来结果。"——《博德之门II——安姆疑云》的游戏卷后语中，BioWare的制作人们讲到了这一条。

一项主导产业，而电子游戏荟萃了数码娱乐的精华，成为当今电子娱乐产业的前沿和先锋。

在这里我们并不过多讨论电子游戏在产业方面的重要性。回到游戏的本质上来，电子游戏本身的虚拟性、互动性与传统游戏所具备的游戏规则、游戏目的、无功利性等仅仅是构成了电子游戏娱乐性的基础，是每款电子游戏都要自觉遵循的原则。但当玩家们总是热衷于讨论“游戏性”究竟是什么时，我们可以看到，不同游戏制作人对游戏本质所做的不同程度的个性研究对“游戏性”起到了很大影响。任天堂的前任总裁山内溥曾经不止一次地表达过他对游戏制作的观点，那就是“能否开发出让游戏者觉得有趣、好玩和耐玩的软件，是成功的关键”，这个观点一直主导着任天堂的游戏开发方向，在游戏主机机能受限的8位机、16位机时代，他的观点也正是任天堂获得成功的保证。但随着游戏主机和个人电脑性能的飞速发展，画面的表现力也开始大幅提升，虽然有人说只有在机能受限的前提下，厂商才会致力于在“纯粹游戏乐趣”上的开发，但不可否认，没有强劲的3D引擎，就不会有今天的《VR战士》或《反恐精英》。也正因为如此，游戏所表达的题材才能更加多样化，玩家因为爱好的不同，在游戏选择上的分流也表现得更加明显。这时，怎样去客观评价一款游戏就变得更加困难起来，这意味着批评者需要找到一些通用于不同类型游戏的评判标准。

游戏批评的世界观与方法论

下面我们将要着重阐述的正是关于如何进行游戏批评的话题。注意，当打完一个游戏后，我们应将一个玩家所抒发的自我感受和一个合格游戏评论者撰写的游戏批评严格区分开来。其重点在于：自我感受可以完全从个人的喜好为出发点谈起，但评论却是一项分析性的学科，批评家花上一段时间的研究，将一个事物拆分开，了解其运作的方式，并且保证将其还原时仍能良好运行。它同时也是一项诠释的学科，目标在于证实事物的意义和问题，并且理清创作艺术家的成就。游戏批评同样如此。但以目前的情况看，当一个游戏评论者以一种可能的观点来评价游戏时，他所提出的观点应该受到和游戏一样的检验。原因很简单，这个观点往往是作者极其个人化的，它大多从符合作者个人的欣赏品位这一点来出发。例如，一个喜欢《轩辕剑叁》精致2D画面的评论者，在评价《仙剑奇侠传三》的3D画面时可能首先就大皱眉头，直言“‘仙剑三’用3D画面真是失败”，这样分析完毕，最后还原“仙剑三”时，它已经被打上了评论者个人的烙印，不再是原来的那个“仙剑三”了。然而，很多玩家对游戏评论者及其文章都怀有共同的看法，他们往往被游戏评论者的言论所影响，他们指望评论者对游戏做一个“好”或“不好”的评价，这时游戏评论者就已成为对制作人的辛勤成果做最后价值判断的人。这样是对的吗？事实上，当我们看到太多的评论者在文章中流露出“喜欢”或“不喜欢”的意图时，我们必须指出，这种层面上的个人偏好并不值得拿出来与一般玩家共享。我们并不应该在乎8神经是否喜欢玩这个游戏（假设写评论的是8神经），我们只希望通过他的文章能够看出，我们自己会不会喜欢这个游戏，以及这个游戏为什么好玩或不好玩，或者能从中了解制作人在创作时的一些灵感与动机。这需要作者就游戏论游戏，进行重重考量，解析出游戏的结构及主题。对于执笔者来说，他的文笔可以是调侃的也可以是阴郁的，但他的主题却应该严肃和充满创造性。在形成判断之前，他应该已经谨慎地讨论过问题的重点。

“我很怀念过去的日子，那时评价一个游戏的好坏全在于它的可玩性如何。现在我们周围是一片‘技术’的喧嚣声，我很担心那种以技术含量来评价一个作品的趋势，那种东西虽然能蒙混一时，但最终你却会发现我们失去了游戏业。如果我们的游戏失去了可玩性，那我们还能有什么资本与其它娱乐业竞争呢？论画面，我们超不过电影，论音效，我们不及音响，我们的优长全在交互性上，失去它我们将一无所有。”——**《文明》之父席德·梅尔谈到游戏性时令人警醒的发言。**

现在，让我们联系一些实际的例证来继续讨论。某个日本著名游戏刊物所属的评测机构，它的权威性一向为玩家所公认，其将游戏评为不同“殿堂”级别的做法更是深入人心。每当有新游戏推出，许多玩家就会对照他们的评测参考，凡是到了“金殿堂”以上级别的游戏，便会欣然收入囊中。正如前面所说，此时这部分玩家并没有仔细思索，此机构将某个游戏评为高分是依照哪些标准来执行的？这个标准是否真正合理？实际上，此机构在历年的评审中为3款游戏打出了满分，其中SQUARE的《放浪冒险谭》和NAMCO的《刀魂》都值得商榷。《放浪冒险谭》作为RPG真的能让每个人都感觉到完美吗？《刀魂》在格斗游戏领域中取得的成就真的超过了《VR战士》吗？注意，尽管这两款游戏的确优秀，但它们得到的是被判定为完美无缺的满分！得到这样的结果，难以否认有编辑个人选择倾向起到的作用，编辑成为为一款作品做最后价值判断的人，然而事实上，来下这个评判的应该是客观的标准与规则。另一家著名欧美网络媒体的评测结果同样是玩家心中的权威，在他们的评测中，《托尼霍克的极限滑板3》曾经得到过极高的评价。尽管这款游戏在北美的销售极其火爆，但是在北美以外的地方，这款游戏在大部分玩家心中最大的印象也仅仅是此机构给出9分以上的惊人评分而已（PS2版更是得到了满分10分）。值得一提的



《托尼霍克的极限滑板3》的火爆脱离不了欧美玩家的口味偏好。



《刀魂》这样一款发扬大于创新的游戏就真的可以被赋予完美无缺的肯定吗？



是，这两家评测机构表现出了各自明显的评测倾向，日本机构偏向于将高分打给日本本土制作的游戏，往往对欧美游戏视而不见；而欧美的评测机构也对符合欧美人口味的游戏给予特别重视。在这一点上，《大众软件》也犯过近似的错误，对欧美和日本的游戏审核比国产游戏更加严格，最后得出的结果通常是国产二流游戏与欧美一流游戏评价相同，国产一流游戏与欧美顶级游戏评价相同。毋庸置疑，这里面包含了众编辑努力扶持国产游戏的拳拳之心，但无论出于什么原因，得出这样的结果都极不合理，它起到的最明显的负作用是，玩家记住了最后的评分，但对评分的合理性却懵然不知。

合格的游戏评论者应该摆脱抒发个人感受的评论路线，努力探究和分析一款游戏的本质。因此，找到一套适合不同类型游戏的评判标准是非常必要的工作，这才能从一个公正的起点出发来对游戏进行评价，也更加方便让每个玩家和读者监督。这一项工作是本刊正要去做的，为了表现真相，努力去建立真实的模型，用核心的准则与游戏进行对话，打造真正的游戏批评。这样的游戏批评将不仅仅是在评论别人的作品，也是在创造自己的作品，它甚至可以独立于它所评价的游戏，使自己的价值屹立不倒。

在反复摸索和探讨之后，我们总结出了一些评判准则，其中包括5条核心标准和1条附加标准，它将会成为我们衡量一款游戏的标尺。下面我们将这几条标准拿出来与大家共同研讨，看看它是否符合你心目中公正的要求？

《大众软件》新版游戏评分准则

一、主题的文化包容性

宫本茂被誉为游戏业界最具影响力的设计师，经他之手而诞生的游戏总共创造出了数百亿美元的价值。如果用一句话来评价他的成就，那么毫无疑问的是："他能制作出适合所有人玩的好玩游戏。"是的，最优秀的游戏毫无疑问是那些能够跨越民族、跨越国界、跨越文化差异，能被每一个人接受的游戏。它的主题是具有广泛意义的，任何人在理解时都不会造成障碍，例如《超级玛利》，一个每个人童年时都梦想过的童话冒险故事；例如《反恐精英》，一场简单的正邪对抗的战斗；例如《星际争霸》，它是典型的幻想中的星际战争；例如《盟军敢死队》，它记载的那一段历史人尽皆知，每个玩家都明白自己在游戏中浴血战斗的意义。

> "中国的游戏制作人太注重制作本土化的游戏，而不是面向全世界的。"——**中村彰宪在做题目为"游戏在中国（的现状及将来）"的演讲时如是发表对中国游戏制作人的看法，他的演讲在国内掀起了热烈的讨论。**

也许不是每个人都能接受这一条规则。在这条规则的影响下，像《仙剑奇侠传》这样的武侠游戏和《无冬之夜》这样使用龙与地下城规则为背景的游戏都无法被列入最优秀之列。武侠游戏是仅仅属于中国人的，而什么是龙与地下城规则至今令许多人不知所以，以此类推，还有许多另类的游戏也面临着同样的问题。那么这条规则是在抹煞游戏的个性吗？并非如此，游戏的魅力也在于拥有各种各样的主题，每个人都可以找到自己喜爱的类型，从这个角度上来看，玩家可以着迷于《寂静岭》的阴郁世界，也可以认为龙与地下城规则是世界上最优秀的游戏规则，甚至唯独喜爱在《喋血街头2》中杀人为乐，但这条评判的规则却并不会因此改变，因为从普遍性的角度上来看，它是完全正确的。

EA Sports每一年都会推出FIFA系列和NHL（冰球）系列的最新作品，二者都具有相当高的娱乐性，但从本条标准来判断，FIFA系列毫无疑问是更加成功的游戏。


《盟军敢死队》记载的那一段惨痛历史是属于全世界的。

> **评审核心：**游戏是否拥有跨越国界和文化限制的主题。

二、易于上手，难于精通

当有人问起什么是好游戏的标准时，Bill Roper说："好游戏的标准就是要'易于上手，难于精通'。"毋庸置疑，这是一条游戏制作的真理，放之四海而皆准。无论哪一种类型的游戏，太难的上手度等于提高了入门门槛，哪怕它再好玩，可是有大多数人都难以体会到，这又何尝不是一种浪费？当然，这条标准对讲究技巧的游戏显得更有针对性，例如即时战略、格斗类、体育类、动作过关类游戏等。《魔兽争霸》、《VR战士》、《胜利十一人》、《超级玛利》系列游戏都是其中的优秀代表，玩家很容易上手，但要想成为高手却决非易事，而游戏的真正乐趣也在逐渐的磨练中慢慢凸现出来。相反，相较于《魔兽争霸III》，诸如《民族的崛起》和《家园》等游戏的缺点正是在于繁琐的设定导致上手太难，尽管游戏本身的乐趣相当丰富，但过高的门槛往往令玩家望而却步。

对于RPG和解谜类游戏来说，这条规则的作用显得相对较小，但也仍然有效。以同为武侠RPG的《仙剑奇侠传三》和《天地劫外章——寰神结》为例，《寰神结》的战斗难度高，战斗中的操作比较困难，而游戏中频繁出现的谜题也很难解开，如果不是RPG游戏的核心玩家，一般很难坚持下去。而"仙剑三"的难度循序渐进，任何玩家都可以一路打到底，在上手度上，"仙剑三"的设置要比《寰神结》优秀。如果排开剧情不论，将"仙剑三"与《博德之门II》相比较，"仙剑三"虽然在上手度上更具有亲和力，但在深入游戏之后，《博德之门II》所能提供的娱乐性又远远超越了"仙剑三"，在游戏中后期，《博德之门II》将武器系统、伙伴系统、法术系统完美地结合在一起，配合游戏的高自由度，玩家可以获得极大的乐趣，这是"仙剑三"所不能比拟的。也就是说，在"难于精通"这一点上，作为欧美RPG代表的《博德之门II》更具优势。

"易于上手，难于精通"正是传统"游戏性"的定义。

“游戏最基本的娱乐元素他们还是没有抓住，只是把外观学会了。”——在《大富翁》成功后，面对诸多接踵而至的模仿者，《大富翁》的制作人姚壮宪这样说。

简单来看，它可以是射击游戏中越来越密集的敌机子弹，也可以是《俄罗斯方块》中越来越快的方块掉落速度；延伸地去看，它也是即时战略中越来越巧妙的战术搭配，或格斗游戏中越来越熟练的操控手段。总之，这个标准决定了游戏能对玩家长久地保持吸引力和挑战性，事实上前面提到山内溥所说的“好玩和耐玩”讲的正是同样的道理。但在部分RPG中，这条标准被表现为越来越频繁的战斗次数，这毫无疑问是错误的，一成不变的战斗哪怕次数再多，也不会让玩家对这款游戏的理解进一步加深。

更容易上手意味着可以让更多的人了解和娱乐，我们必须承认它应该是更优秀的，扑克牌和万智牌的普及程度对此已经充分说明了这个道理。



“易于上手，难于精通”实际上就是暴雪游戏的真实写照。

评审核心：游戏的上手难易度体现；游戏进程中娱乐性和难度是否同步提升。

三、创新

当看到目前的新游戏大多带着一个数字后缀时，我们应该认识到，推出一款完全原创的游戏有多么难得。这不仅代表了厂商甘冒市场风险的胆识和锐意突破的精神，每一款原创游戏更是有可能形成新游戏类型的契机。如果没有《命令与征服》的创新，我们就没有即时战略游戏；如果没有《盟军敢死队》的创新，也没有今天流行的即时战术游戏；如果没有《VR战士》的创新，今天的格斗游戏可能还是2D的。当我们评判一款游戏时，创新度是一个非常重要的标准，游戏的创新应该分为以下的几个等级。首先最为难能可贵的是游戏类型的创新，以上几个例子都属于这种类型，它们也是游戏发展史上的里程碑之作；其次是对已有游戏类型的完善和突破，例如《星际争霸》对即时战略类游戏、《胜利十一人》（WE）对足球类游戏成功标准的制定都是典型的例子；最后才是对自身系列游戏的完善和补充，《魔兽争霸》发展到3代时平衡性的完美和RPG元素的运用、《寂静岭3》到3代时对整个系列世界观的修订，也都有不同程度的成功创新。而大量仅仅以增加了新剧情和新关卡来作为卖点的游戏资料片，其创新元素实在有限，在这一条标准上，它们的得分注定不会太高。

“因为游戏研发成本的增加，让游戏厂商面临的风险越来越高，使得目前游戏厂商缺乏创新精神，只要有哪款游戏卖得好，没多久就有一堆抄袭类型的游戏推出，要不就是游戏的“续作”拼命推，一个知名游戏系列推出到八九代也能继续捞。正是这种因循苟且的心态，让整个游戏产业停滞不前。”——现任任天堂的社长岩田聪在“日本游戏产业面临隐忧”的发言中令人震撼的一段话。

在这一条标准的影响下，会发现某些约定俗成的观点颇有值得商榷之处，例如认为某款游戏的续集在各方面的表现都比原作要更加完美，那么它就比原作要更加优秀，例如《暗黑破坏神II》和其资料片《毁灭之王》之间的比较。实际上，续集的高度可能比原作更高，但它就像是站在巨人的肩膀上，而真正的高度仍然属于下面的巨人。

应当全力支持游戏的创新，只有这样，游戏类型才会得到更加繁荣的发展，将来玩家才能拥有更加多样化的选择。


《寂静岭2》是制作人天才的体现，此前没有人在恐怖冒险游戏中灌注这样的人文精神。

评审核心：在游戏类型上的创新；对现有游戏类型的突破和完善。

四、游戏画面

一款游戏的画面表现将会带给玩家对这款游戏的第一感受，并直接影响玩家对游戏最终的好感程度。怎样的画面才算是好的游戏画面？这当中需要考虑到游戏所支持的解析度、发色数等基本因素，但最重要的一条在于，它必须恰当地表现游戏主题风格，并给玩家带来愉悦的视觉享受。比较成功的例子有：《轩辕剑叁》明快亮丽但又不乏意境的中国山水画面、《博德之门》中恢弘的哥特式建筑风格与阴暗迷宫的完美结合、《指环王——国王归来》中惨烈庞大令人身临其境的战争场面、FIFA系列中令人热血沸腾的绿色球场等，它们都是出色游戏画面的例证。这些游戏画面无一例外地给玩家留下了深刻印象，它们完美地塑造了一个世界，并将玩家带入其中。另外，像《寂静岭3》、《生化危机》这类作品的画面，尽管不会让玩家产生愉悦的感受，甚至会对其心生恐惧，但不能否认，由于这是游戏的主题所需要，它们的画面表现仍然非常成功。以上说明，不同类型游戏的画面表达风格也有差异，比如益智类游戏玩的是规则，其游戏画面需要简单明快的风格，如果为其设计过于华丽的画面，反而会分散玩家的注意力，起到得不偿失的效果（试想一下，如果为《大家来找碴》或《俄罗斯方块》这样的游戏增加大量爆炸效果或全3D旋转的功能，将会是怎样的后果……）。

需要注意的是，随着硬件技术的飞速发展，游戏的画面表现力也在以令人惊讶的速度提升。在FC时期，《超级玛利》的简单画面已经为玩家营造出一个梦幻般的童话世界；486时期，《仙剑奇侠传》320×200的解析度就足以令玩家感动不已，但是今天，为游戏画面树立标准的已经变成了像《雷神之锤III》、《无冬之夜》、《最终幻想X》这样的作品，而即将推出的《半条命2》和《DOOM III》还可能会带来新一轮的画面革命。所以，在评价游戏画面时，联系游戏推出时的技术环境来看是必须的，这意味着，当今天的玩家审视《命令与征服》时，可以认为它的画面是简单的，但却不能用诸如“差劲”、“失败”这样的词来形容。另外，《轩辕剑叁》的画面在其推出时可以拿到接近于满分的评价，但如果现在推出的2D武侠游戏仍然保持在这个水平线上，得分就要有

一定的下降。这是因为2D武侠RPG的画面在两年前就已经发展到了巅峰，时至今日厂商所做的如果仍然只是重复而没有突破，在硬件技术发展的前提下，这样的画面评分就只能降低。举个例子，"仙剑三"的3D画面并不成熟，得分不会太高，但脱离分数来看，厂商所做出的技术突破仍然值得赞许。同样，在两款游戏画面表现力相当的情况下，要看谁对硬件的利用更加合理，对硬件要求更加苛刻的游戏画面得分就相对应该低一些。在这方面，一些游戏机移植游戏都是典型的例子。



《指环王——国王归来》的画面完全烘托出了游戏的背景和主题。

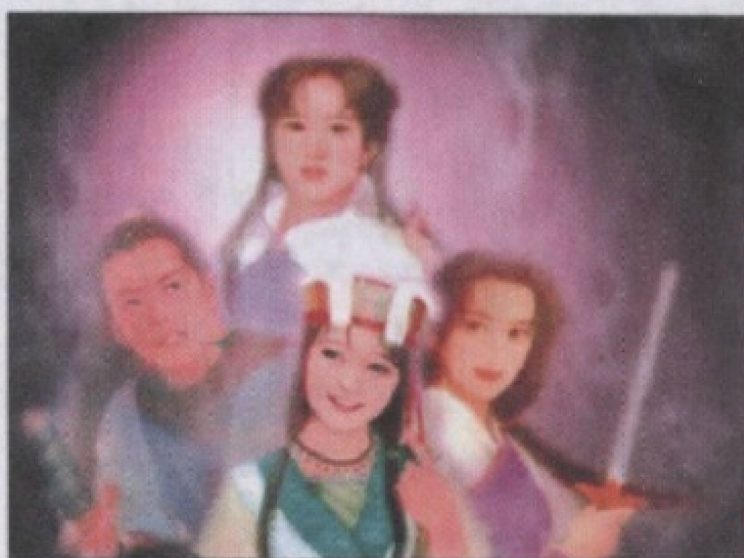
评审核心： 画面对游戏主题的营造；画面对当前硬件技术的运用。

五、游戏音效

这里所说的游戏音效，实际上包括游戏的音乐和音效两个部分。没有声音的游戏是不可想象的，好的音效作用在于烘托游戏气氛，而游戏音乐往往还担负着表达游戏主题的重要职责。音效是给玩家带来带入感的重要环节，在《荣誉勋章——联合袭击》诺曼底抢滩登陆的关卡中，呼啸的子弹破空而来，打在水中、障碍上、击中士兵的身体时所发出的不同声音，夹杂着战友的呼号声、炮弹的轰鸣声，令人身临其境，完全体会到了战争的残酷和死亡的威胁；在《寂静岭3》中，游戏中的音效让人时刻感受到紧张与恐惧，恨不得关掉音响效果，当离开游戏后，甚至有一种"换了人间"的感受，这些都是异常出色的游戏音效例子。而国内厂商在制作游戏时更加偏向于游戏音乐的制作，《仙剑奇侠传》是其中最成功的例子，"仙剑"的主题就是一个"情"字，而游戏中数十首音乐则恰当地表达出了这个主题。它的音乐总是在最恰当的时候响起，曾经有玩家被"仙剑"感动得流泪，游戏中煽情的音乐可谓功不可没。更有一些游戏做到了音乐和音效的完美结合，例如《星际争霸》，3个种族完全不同的背景音乐，角色单位不同的语音、效果音，都充分表达出3个种族各自风格迥异的特征；《最终幻想VIII》不仅拥有完美的音效，其主题曲《Eyes on me》更是脍炙人口，整部游戏就像是让人参与了一场史诗般的宏大演出。诸如以上的游戏，都是拥有出色音效的典范。

不同文化间对音乐的认知度各有不同，《极品飞车——地下狂飙》中节奏强劲的摇滚乐和Hip-Hop风格乐曲在欧美玩家耳中肯定会比中国玩家带来更加深刻的感受，而欧美玩家同样也很难领会到《仙剑奇侠传》丝竹之音中所蕴含的深意。二者在本质上没有孰优孰劣，在评价时更应该从音乐对游戏主题的表达上出发。

此外，评价游戏音效也存在着与游戏画面相同的问题，那就是要联系游戏推出时的硬件环境来看。FC上的《魂斗罗》或《超级玛利》所运用的仅仅是8位游戏主机的FM音源，跟今天普及的5.1声道环绕立体声效果相去甚远，但这些游戏中的音乐让玩家至今都还留有深刻印象，它们毫无疑问是成功的。而2002年底时推出的某款国产RPG游戏，在今天的硬件环境下，它的音效表现甚至比《超级玛利》强不了多少，这就很有问题了！



说到成功的游戏音乐和音效，我们总会想起《仙剑奇侠传》。

评审核心： 音效对气氛的烘托及音乐对主题的表达；音效对当前硬件技术的运用。

六、游戏的个性和特色

以上5条标准适用于任何一个种类的游戏，利用这些标准可以对任意一款游戏从一个统一的基准上来进行评价。但不同类型的游戏都有不同的表现侧重点，如果仅仅按照以上的标准，则可能会忽视一些极具个性的游戏的独到表现。所以，最后一条标准正是选取游戏最大的一个特色和最个性化的优点来进行评点。例如角色扮演类游戏不能不评价游戏的剧情、体育类游戏的重点在于拟真性和娱乐性的结合、动作类游戏则要考虑到游戏的打击感和技巧性。在进行这一条的评价时，需要作者对此类游戏拥有深刻的了解，并在此类型的游戏中做出横向比较。

游戏的稳定性表现并不作为标准之一，我们始终认为，一款满是Bug的游戏哪怕再好玩，也是完全失败的。能够稳定运行，这是进行一切评判的先决条件。

评审核心： 针对不同类型游戏的最大特色来对游戏进行评测。

"随着游戏进入3D时代，在一些原本非游戏领域的计算机电器厂商介入游戏产业后，整个产业发生了变化，并带入过度的商业色彩污染游戏产业。为了追求华丽的视觉表现与计算机CG动画，游戏厂商几乎把所有的金钱、人力及技术投入游戏的视觉包装，反而使游戏的真正本质——创意、乐趣被忽略了。现在游戏画面一个比一个炫，而且游戏研发成本越来越高，但游戏的创意与乐趣却越来越淡薄。只有追求真正创新、有趣的游戏本质，而非一味沉沦在无止境的商业视觉包装上，靠着真材实料的游戏创意乐趣吸引玩家，把对游戏产业已经失望的消费者重新抓回来，游戏产业才能找到明天的出路。"**——岩田聪继续这样说。**

游戏得分计算方法：满分为10分，使用上面提到的6项评测标准，每项的满分为10分，最后的得分累加后除以6即为游戏的得分。另外，编辑可根据情况在得出的结果上决定是否给予游戏±0.1～0.2分的加权，再得出最后的得分。（**注：** 如果所评游戏已经可以用前5条准则概括，并不需要第6条特色评分，将取消第6条，改为将前5条评分累计再除以5。）

4款典型游戏在运用此规则前后的得分变化分析

1.《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》

这个游戏曾经是《大众软件》创刊以来所评游戏中的得分最高者——**97分**。在新的制度实施下，我们给它的具体得分为：

文化包容性（8.5）：一个简单的除魔卫道的故事，尽管游戏中运用了大量的西方神怪故事背景，但这些故事很多是游戏玩家耳熟能详的，在对主题的理解上，不会有多少人造成困难。

易于上手，难于精通（10）：在这一点上游戏做得非常好，玩过的人都能体会，不用多做阐述。

创新（7.5）：尽管增添了新角色新物品，但游戏的结构是建立在2代基础上，玩家享受到的乐趣也是在2代基础上的累计。

画面（9）：虽然使用的是2D画面，但完全烘托出了游戏的风格和主题，在配置要求上也相当体贴。

音效（10）：基本理由同上，但更加让人无可挑剔。

剧情（7）：在游戏是一款RPG的前提下，我们选择了剧情作为它的特色评分项目。

通过计算，游戏的得分为8.7，我们再给予0.2的加权分，最后游戏得分为**8.9**（注：*加权的理由为，《毁灭之王》并没有把剧情作为卖点，然而我们选择了剧情作为游戏的特色评分，这使得它稍稍有些"吃亏"，故给予0.2加权*）。玩家可以发现，用上面的评测方法，《暗黑破坏神Ⅱ》会因为在"创新"标准的得分上稍稍胜出《毁灭之王》而使总体得分也超越它的这款资料片，大家想必是可以理解的。

2.《仙剑奇侠传三》

在原来的评分制度中，《仙剑奇侠传三》的评分为**92分**。在新的制度实施下，我们给它的具体得分为：

文化包容性（6.5）：纯中国化的背景并非不能为全世界的玩家所理解，但目前的国产游戏还没有谁能做到这一点，"仙剑三"也不例外。

易于上手，难于精通（7）：尽管"仙剑三"的系统相当丰富，但却没有让玩家用心钻研的潜力。

创新（8.5）：能够勇于摆脱经典的1代的桎梏，去讲一个全新的故事，创作者的勇气可嘉。

画面（7）：3D画面并没有给玩家带来赏心悦目的感受，但相信大宇只要继续这样努力下去，迟早有一天能做出成功的3D画面。

音效（8）：中规中矩而已，没有达到1代的标准十分遗憾。

剧情（8.5）：毫无疑问应该选择剧情为"仙剑三"的特色评分，它没有让此系列的忠实玩家失望。

通过计算，游戏的得分为7.6，我们再给予0.2的加权分，最后游戏得分为**7.8**（注：*加权的理由很简单——这是最出色的国产游戏*）。很意外吧？游戏的得分竟然下降了这么多（7.8相当于原来的78）！必须得承认，与《最终幻想》或《暗黑破坏神Ⅱ》这样的游戏相比，这个得分对"仙剑三"来说是合理的。当然，得分的降低无损于中国玩家对它的喜爱。可以发现，得分降低的主要因素在"文化包容性"这一条标准上，这一条标准还会对《博德之门》这样的游戏造成比较严重的影响，限于篇幅这里不再详举。

3.《命令与征服》（以下简称C&C）

在原来的评分制度中，C&C的评分为**88分**。在新的制度实施下，我们给它的具体得分为：

文化包容性（9）：正邪两个阵营的战争，任何人都可以理解接受。

易于上手，难于精通（6.5）：对即时战略游戏来说，这一条也是平衡性的考量，C&C糟糕的坦克大战使游戏变成了模式化的战争。

创新（9.5）：在这之前，只有《沙丘Ⅱ》构建了一个即时战略类游戏的雏形，而现在所有的即时战略游戏都脱不了《命令与征服》的影子。

画面（9）：除了解析度低一点，游戏的画面在当时可以说是无可挑剔。

音效（10）：激烈的音乐和经典的"Yes Sir"都可以被载入游戏史册。

剧情（7）：同样选择剧情作为游戏的特色评分，但C&C的剧情并没有特别过人之处。

通过计算，游戏的得分为8.5，我们再给予0.2的加权分，最后游戏得分为**8.7**（注：*加权的理由为，尽管C&C不是即时战略游戏的始创者，但它却起到了一个始创者所具备的启蒙作用*）。最后的得分与原来的评分相差不大。

4.《反恐精英》（以下简称CS）

《大众软件》以前没有为CS评过分，在新的制度实施下，我们给它的具体得分为：

文化包容性（10）：警与匪的对抗，这里没有任何门槛。

易于上手，难于精通（9.5）：这款游戏中重要的不仅仅是枪法，还有团队配合。

创新（9.5）：尽管是基于《半条命》的引擎，但却开发出了一个令人耳目一新的游戏。

画面（8）：画面略为单调，这也跟场景有限有关。

音效（6）：没有任何背景音乐太过于遗憾，也许有玩家并不需要音乐，但完全没有制作又是另外一回事。

竞技性（9.5）：对于CS和QUAKE3这样没有剧情的游戏，竞技性是它们最大的卖点。CS的厉害之处在于，它能让玩家立刻拥有与人竞争的意识。

通过计算，游戏的得分为**8.8**，我们不做加权。对于CS这样风靡全世界的游戏来说，8.8的评分并不算高，但不要忘了，它不过是起源于一个MOD包，我们相信它可以被做得更加完美。

详细的例子就举到这里，想必每个玩家都已经对这套游戏评测标准的运用方法有了一个清晰的了解。在这套标准的监督下，本刊游戏评论栏目中的文章将难以出现作者从个人喜好出发而对一款游戏充满赞誉或是横加指责的情况。这意味着，能够站得最高的游戏将是可以经受时间和广大玩家考验的，它可以体现出制作者附加于游戏中的艺术性或理性的思考，但它也必须展示游戏最根本的乐趣，并努力做到为绝大多数人所接受。这一套标准是本刊编辑部成员经过反复研究讨论后得出的结果，它将成为今后《大众软件》"锋利的盾"和"攻城略地"栏目评价游戏的标尺。当然，它是否能被读者所认可，成为真正公正而权威的游戏评价方法，需要在今后的工作中经过反复的实践和验证。

当我们的游戏产业在摸索中前进时，如前面所说，如何让游戏批评跟上产业前进的步伐，游戏评论者如何学会运用手中的笔来客观地对游戏进行解剖、还原，是我们亟需完善的一个环节，这也是本刊推出这篇文章的初衷。欢迎每位玩家和游戏从业者针对其提出自己的看法和建议，让我们在讨论得到共同的提高。

极品飞车 地下狂飙 NEED FOR SPEED UNDERGROUND

高速制胜手册

■北京 王博

《极品飞车》从这一代起不再保持以往超凡脱俗的名车形象，而是改为阴毒狠辣的夜间暴走。很显然，狂野傲慢的暴走族比循规蹈矩的赛车手更容易引起关注，虽不能说游戏是在迎合低级趣味，但至少是为抓“眼球效应”而来。这意味着《极品飞车》独霸天下的时代已经结束，这一代的《地下狂飙》只是EA赛车战略的一个分支，它不会像鼎盛时期的“极品”那样贪大求全，更不会追求至善尽美，它所要突出的只有个性，它将为《极品飞车》系列塑造一个全新的形象。

总评 8.3



制作	EA
发行	EA
载体	CD×2
类型	竞速
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显示卡
硬盘：2GB

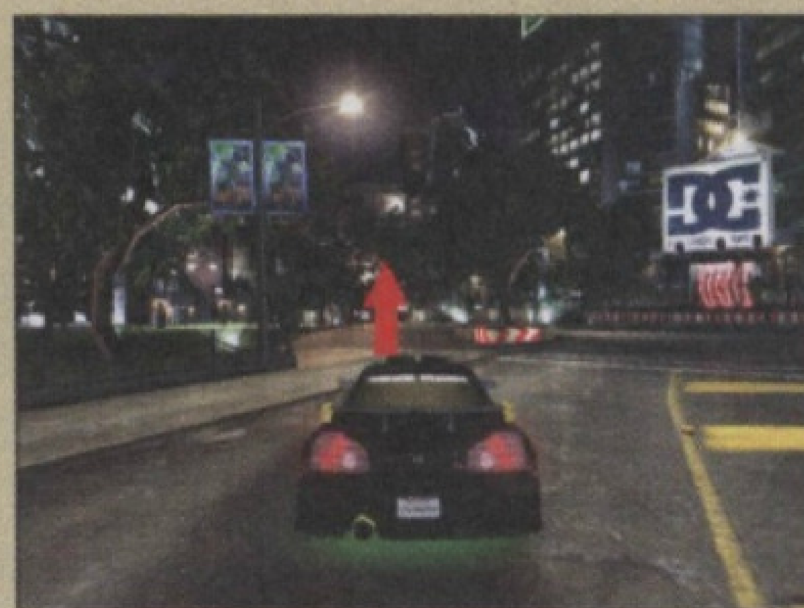
工欲善其事，必先利其器

如何进行赛前设置？

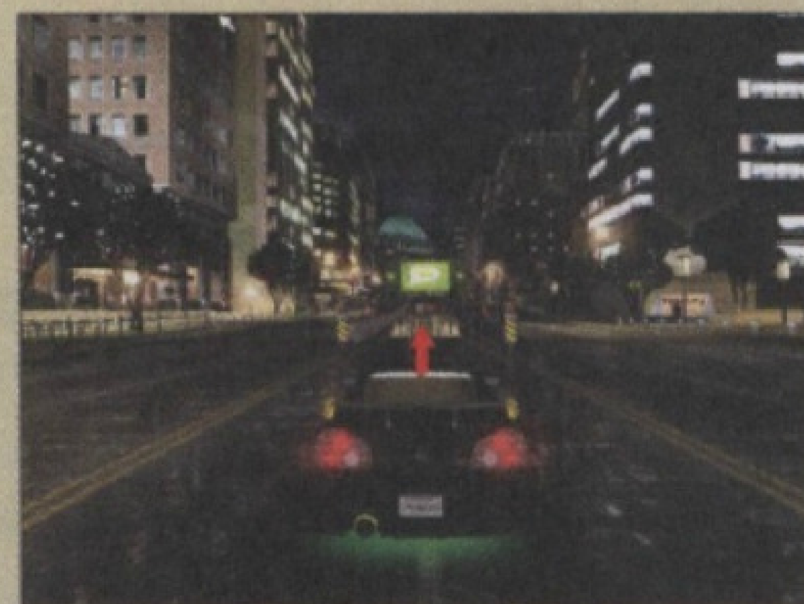
1.科学合理的键位分布

在开始赛车之前，有必要先谈谈键盘设置。笔者发现有太多玩家仍在延用传统的“上、下、左、右”模式，这种键盘设定显然不科学。下面就为大家介绍一种更为科学、合理的键盘设定方法——“左右开弓”式（本键盘设定针对使用自动挡的玩家）：

左转弯：Insert	右转弯：Home
油门：D	刹车：C
手刹：S	涡轮增压：空格
上挡：F	下挡：G
后视角：V	驾驶视角：B
复位：回车	暂停游戏：E


奥林匹克广场1号岔道。

这套键盘设定的思路是右手专心控制左右转弯，因为《地下狂飙》路况多变、弯道复杂、岔道隐蔽、街车杂乱，因此车辆左右快速转向和闪躲尤为重要，大多数人右手相对比较灵活，因此适合控制更重要的左右转向键。玩家左手主要控制油门和刹车，由于手刹、涡轮增压和上挡通常只需轻按一下，


奥林匹克广场2号岔道。

加之位置离油门和刹车很近，因此左手食指和拇指足以应付。自动挡玩家只有在直道冲刺赛中才需手动上挡，上挡设在离油门很近的F键，而下挡在比赛中几乎用不到，因此该键的位置不太重要。后视角是一个重要键位，领跑时可观察对手并进行阻挡，这个键离油门和刹车也很近。复位同样是重要键位，为避免因慌张而按错位置，该键设为面积较大的回车键。驾驶视角和暂停游戏的键位分布可随意一些。总的来说，在这套键盘设定中没有任何键位会干扰右手控制2个极为重要的转向键，灵活、快速而精确的转向是《地下狂飙》通关的首要因素。当然，如果你是左撇子，也可将上述设定对调位置。

2.提高画面流畅度

有些玩家喜欢把赛车游戏的画面效果调得很高，并认为这样玩起来很爽，其实这对提高成绩是不利的，如果你的电脑硬件尚不够强大，建议将画面清晰度适度降低并确保画面流畅度，你会发现流畅的画面使你在实战中的判断更准确。

3.调亮显示器

由于各关卡全部是夜景，建议将显示器亮度调到最高。

4.关闭“飞车慢镜头”

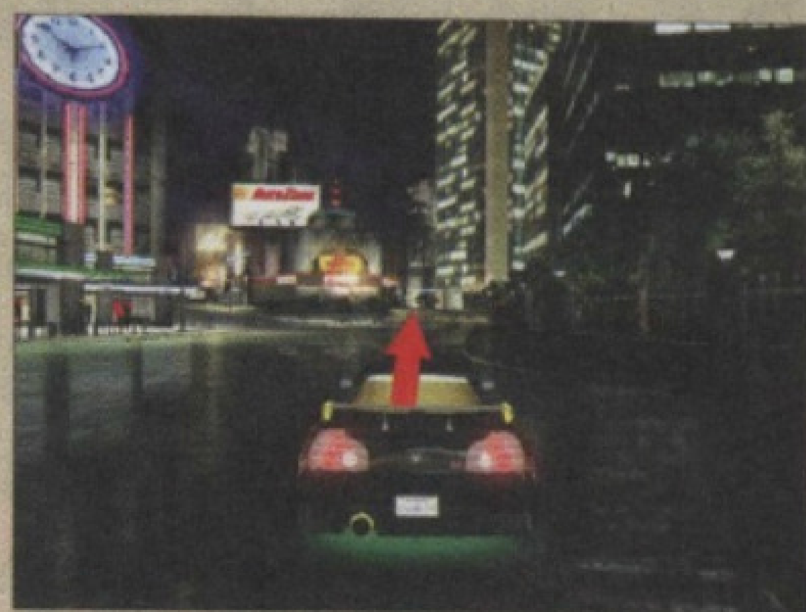
没说的，把这个干扰玩家注意力的选项最小化。

5.优先选择“最高难度”

有些玩家喜欢从最低难度开始，建议优先尝试最高难度，这个难度的获胜奖金最高，既使失败2～3次，还可以退到中等难度，毕竟你刚才已经适应了最高难度，驾驭中等难度会觉得轻松一些，不出意外会顺利过关。如果实在不能搞定，毕竟还有最低难度垫底儿。

6.升级你的硬件

整篇攻略唯有这项需要花钱，因此并不强求，根据你的经济条件自己决定吧。


奥林匹克广场3号岔道。


奥林匹克广场4号岔道。



赛车、赛车，赛的就是车！

如何挑选并改装你的坐驾？

1.如何挑选自己的第一部赛车？

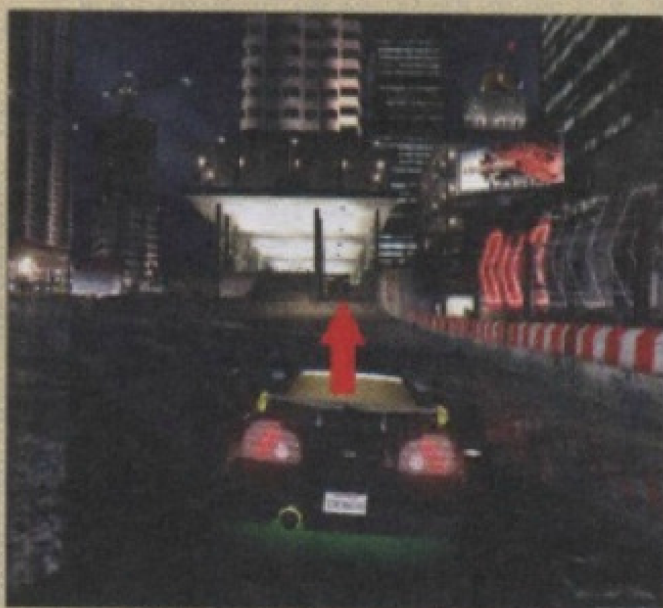
进入“职业模式”，玩家面临选择5部表面看上去大致相同的房车，其实这5部车的性能差异较大，单圈测试（赛道均为奥林匹克广场）成绩最多竟相差5.5秒，这在F1大奖赛中几乎相当于法拉利车队和米纳尔迪车队的差距。经测试，标致·206和道奇·霓虹被认为是比较合适的选择。

车型名称	驾驶特点	单圈测试	推荐度
大众·高尔夫	转向迟钝，动力很弱	1分18秒88	★
本田·思域	驾驶平稳，动力不足	1分15秒83	★★★
标致·206	转向灵活，加速迅捷	1分13秒35	★★★★★
马自达·米亚塔	底盘笨重，平衡欠佳	1分16秒75	★★
道奇·霓虹	动力较强，转向平稳	1分14秒45	★★★★

2.不要错过在第一时间改装赛车

玩家必须累计一定数量的胜利次数才能被允许改装自己的赛车，通常赛后都会有英文提示，但游戏并不提供图像提示，因此对于不熟悉英文的玩家来说常常会错过在第一时间改装赛车，并导致在接下来的比赛中车辆性能不佳。以下提供各改装零部件的中英文对照：

Engine/Exhaust Package：引擎和排气管套件
Drivetrain Packages：驱动力套件
Tires：轮胎
E.C.U.G Fuel System：燃料系统
Turbo Packages：涡轮增压套件
Brake Kits：刹车装置
Weight Reduction Kits：减重装置
Suspension Package：悬挂套件
Nitrous Oxide：氮氧化物


亚特兰蒂卡1号岔道。


1号高速公路障碍。

3.赛车外观力争更“酷”

赛车外观的可改之处包括前后保险杠、后尾翼、前后大灯及车身图案等27项，不要以为这些“表面文章”可做可不做，如果你的坐驾未能及时改装将无法获得风格等级评定，这意味着你将不能继续参加接下来的飙车比赛。与前面的零部件改装一样，外观改装也须赢得一定数量的夺冠次数。



4.不同车型适合不同赛道

随着你的夺冠次数越来越多，你将赢得更多的新型赛车，这时要及时换驾这些最新车型，一般来说新车性能会比旧车略好一些，不过约在80关以后，新车与旧车的差异变得不再明显，各车性能可谓各有千秋。如果你在某一关接连失败3次，不妨试试其它车型，因为每种车适应的赛道不尽相同，不要只盯着车型3项参数——加速、极速和操控，其实这点儿数据远不能代表一部车在某一关中的优劣。总的来说，采用水平对置发动机的富士·翼豹（SUBARU·IMPREZA）比较适合侧滑比赛，尼桑·SKYLINE的加速和极速都很好，既适合环形赛道和点对点赛道，也适合冲刺直道。不过以上只是笔者个人观点，选择一部赛车还需参照你的驾驶习惯。


内部城区1号岔道。


内部城区2号岔道。

玩游戏当然允许“非法勘路”

如何探究赛道的奥秘?

1.了解环形赛道（Circuit）之特点

在真实拉力赛前，参赛者将获得同等了解赛道的机会，任何人不得偷偷进入赛道并私自勘路，违者将按“非法勘路”处罚。游戏中玩家当然不受这个现实赛车规则的限制，因此多花些时间驾车慢速了解每条赛道的弯道和岔道是非常必要的。要理解这些弯道和岔道，不要每次都稀里糊涂一闯而过。下面就分别介绍一下各条赛道的特点。

奥林匹克广场（Olympic Square）：1号岔道从弯内侧直穿而过，攻弯距离显然更短；2号岔道是一条地下通道，走此线路可避免与其它街车相撞；选择3号右转岔道可以在接下来的路段保持直行，车速可更快一些；4号岔道入口较窄，要适当减速方可进入。

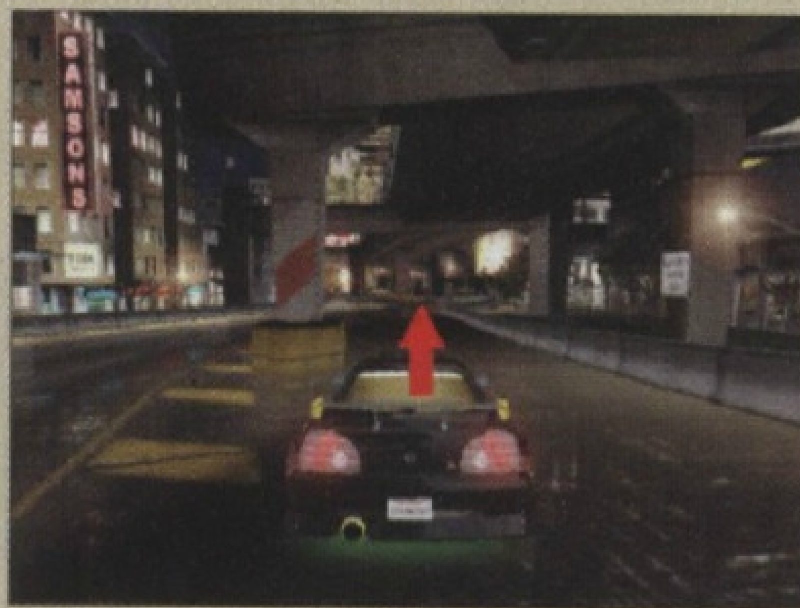
亚特兰蒂卡（Atlantica）：选择最右侧的贴墙通道可节省1～2秒弯时。

内部城区（Inner City）：1号岔道相当于奥林匹克广场4号岔道的逆向行驶，方法同样是减速进入；2号岔道相当于奥林匹克广场3号岔道的逆向行驶，选择右侧线路同样可以使你在接下来的路段保持直行；3号岔道相当于亚特兰蒂卡1号岔道的逆向行驶，应选择左侧贴墙通道。

露天大型运动场（Stadium）：这里所谓的1号岔道和2号岔道实际上就是尽可能从水泥柱子中间取直线冲过去，不仅比较安全，而且约节省弯时0.5秒左右。

国家铁路（National Rail）：1号岔道藏在正前方铁门内，不过此线路


内部城区3号岔道。



露天大型运动场1号岔道。

比较狭窄，技术难度较高；2号岔道、3号岔道与露天大型运动场的1号岔道和2号岔道不尽相同，虽然表面看上可以取直线冲过去，但有可能撞上对面行驶而来的其它街车，为保险起见，建议一直沿着右侧顺行道行驶，除非本关未设置街车。

集市街区（Market Street）：1号岔道藏在左侧铁门里，线路较直，距离稍近；右侧是2号岔道，由于一部分路面是草地，因此附着力欠佳，导致过弯车速稍慢，建议玩家还是走左侧主路较好；3号岔道难度极高，虽可节省较长路程，但石子路两旁的石墩有可能把赛车死死卡住；选择右侧的4号岔道可使过弯路程缩短；同样位于右侧的5号岔道也可使过弯路程缩短，但往往不易察觉，建议以“面王”霓虹灯作为攻弯参照。

终点站（Terminal）：1号岔道和国家铁路2号岔道、3号岔道类似，如果穿越柱子则有可能撞上对面过来的车辆，为求保险还是选择右侧顺行道；2号岔道藏在隧道出口左侧，出隧道要立即左转，以免错过；选择右侧的3号岔道可以从台阶上直接跳过S弯，但攻弯难度较高。

皇家港口（Port Royal）：出发后遇到的第一个路口就是1号岔道，建议选择左侧路线；在一个有3座烟囱的路口继续选择位于左侧的2号岔道；而3号岔道藏在正前方的铁门里，直接冲进去可节省一点路程。点对点赛道（Sprint）的岔道与上述岔道基本相同，限于篇幅不再重复。

2.探查冲刺直道（Drag）之埋伏

由于直道冲刺车速飞快，玩家常常看不清赛道中隐藏的埋伏，加之游戏没有录像功能，因此赛前勘路非常必要。

正在整修的第14街区（14th and Vine Construction）：1号障碍位于顺行道，2号障碍位于逆行道，玩家要注意识别，以免迎头撞上；终点线前是3号斜坡，上坡前打开涡轮增压并使赛车加速“飞”离地面，这可以使赛车从火车头顶掠过并避免相撞。

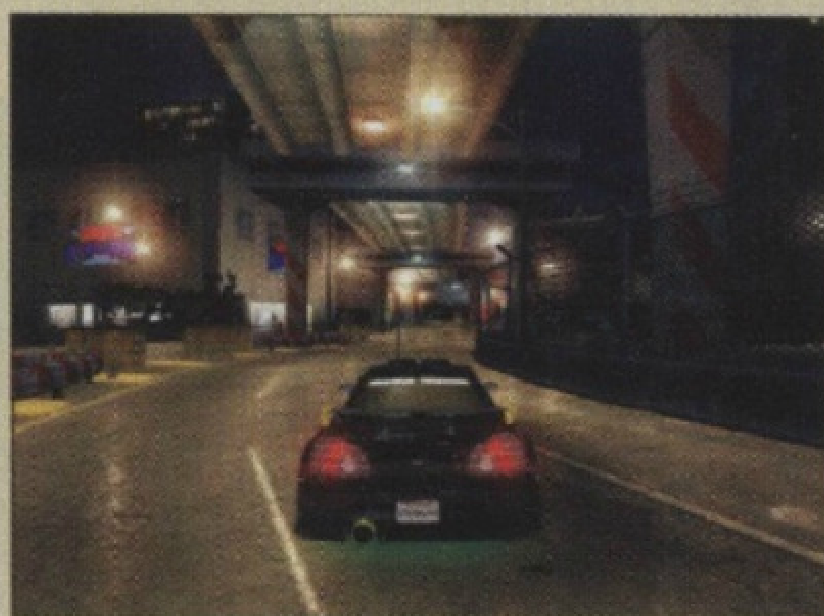
整修完毕的第14街区（14th and Vine）：路段修缮完毕，街区路面完好，终点线前的斜坡和上一关一样，飞跃方法相同。

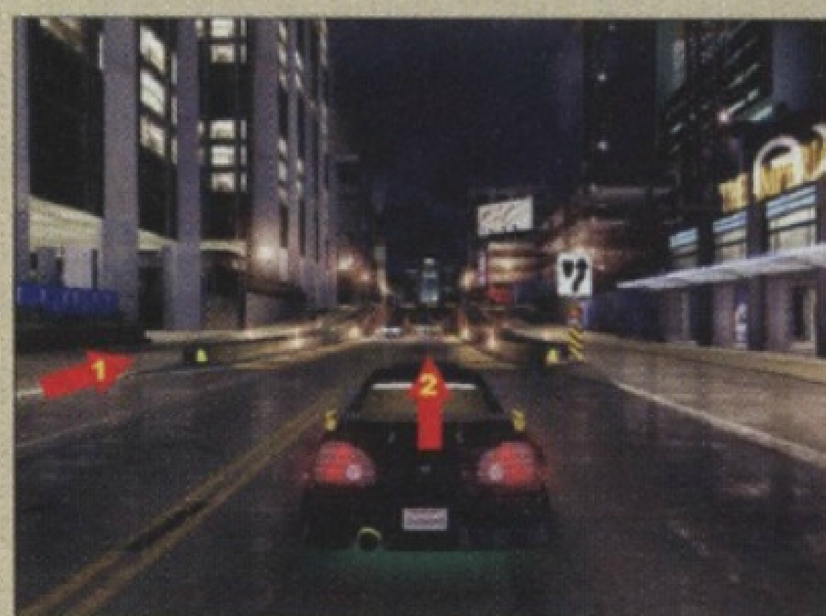
1号高速公路（Highway1）：唯一的障碍是一辆原地停在高速路右边的集装箱卡车。

整修完毕的主干道（Main Street）：1号岔道和2号岔道分列于立交桥主干道两旁，实战中走这两条线可略微避免交通拥挤；3号岔道紧贴主干道右侧，这也是一个不错的选择，不过实战中路况复杂，具体情况还需具体掌握。

正在整修的主干道（Main Street Construction）：1号障碍将立交桥下的主干道阻塞，玩家必须选择左右两条岔道；2号障碍将逆行道阻塞，玩家须走右侧岔道。

商业街（Commercial）：1号障碍位于道路最右侧，道路骤然缩窄并有可能刮蹭车身，车速也有可能随之下降；2号斜坡和3号斜坡分别有利于使赛车飞跃十字路口和铁路交叉路口，从而避免撞车事故。限于篇幅，本攻略不再列举上述冲刺直道的逆向走法。


露天大型运动场2号岔道。



整修完毕的主干道1号岔道和2号岔道。

暴走靠的绝不仅仅只是“胆儿大”

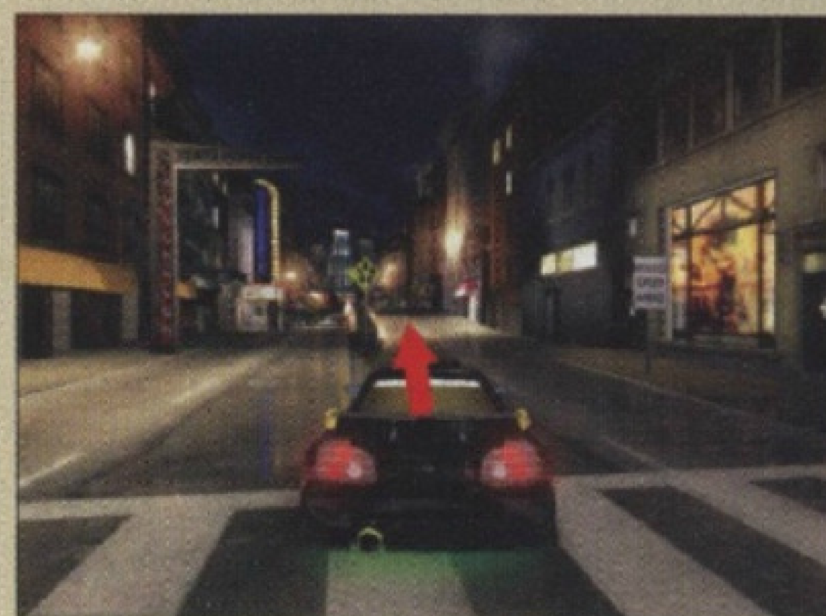
如何提高飙车技巧?

1.不断突破自己的神经极限——如何运用直道冲刺技术?

要机动灵活掌握出发时的读秒：首先提醒玩家的是，直道冲刺赛的出发读秒速度是忽快忽慢、不断变化的，玩家要审时度势，灵活掌握踩油门和提转速的时机。

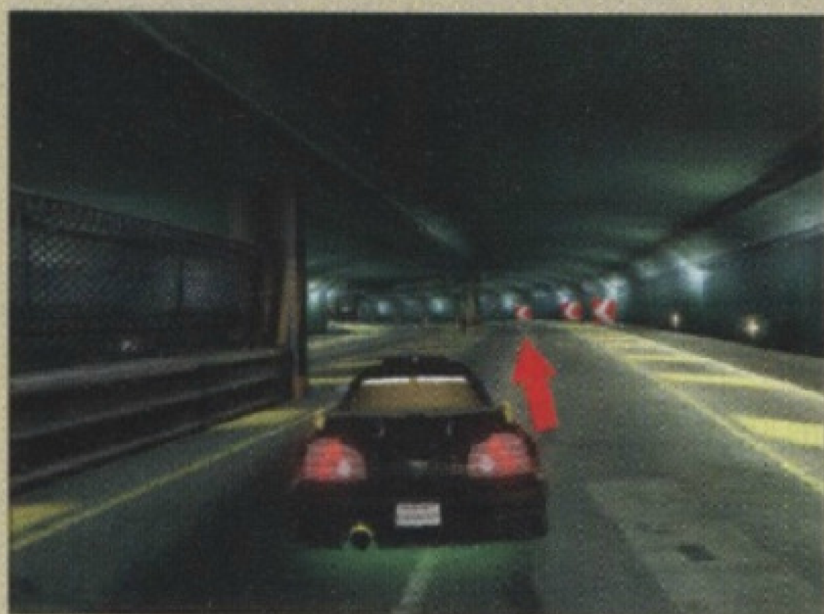
起步时可轰油门，也可一脚到底：起步大致有两种主要技术，一种是在空挡状态下不断轰击油门，尽量使引擎保持在合理转速区域并等待起步信号；另一种是看准起步读秒，然后将油门一脚到底，尽量将起步转速提升得恰到好处。这两种方法各有千秋，玩家可根据自己的喜好选择使用。

保持合适的起步转速：每种车的起步最佳转速是不一样的，玩家可多尝试在不同转速下起步，通常来说2000转～4000转是比较合适的起步转速区域，不过这还要看每部车的具体

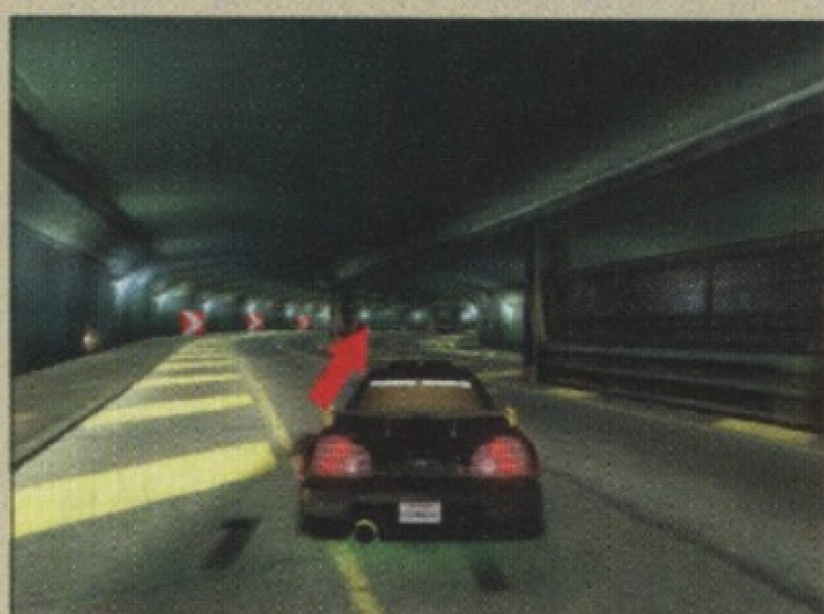

整修完毕的主干道3号岔道。


国家铁路1号岔道。





国家铁路2号岔道。



国家铁路3号岔道。

性能。

胎声不宜太大、也不宜太小： 起步时驱动轮因与地面摩擦会发出“吱吱”的响胎声，响胎声音过大、时间过长意味着驱动轮转速过快并处于空转状态；如果响胎声微弱或根本没有响胎声，则说明驱动轮转速太慢且对地面的动力输出不足。合理的响胎声应介乎于二者之间，既不太大，也不太小。

不要胡乱变道： 缺乏经验的玩家喜欢一上来就盲目变道，其实这并不利于使自己记住街车的分布次序。正确的策略是出发后沿自己的道位一直加速，直到不得不躲避其它街车而变道，然后用纸笔将变道次序记录下来，这样你就能逐渐掌握这条冲刺赛道的最佳变道次序。反之，如果胡乱变道，你对这条赛道的记忆和理解也将变得凌乱，既使获胜也多半出于偶然。

借用前车产生的“弹弓效应”： 在某些关卡的冲刺比赛中，街上没有其它车辆，这时你就可以随意变道并跟在快车后面，然后利用弹弓效应超越对手；如果你对这条赛道的街车次序和变道次序已经非常熟悉，也可采用跟随战术并借用弹弓效应。

在3挡和4挡比较适宜使用涡轮增压： 由于1挡和2挡的转速上升太快，使用涡轮增压容易使转速略微超过换挡区；而当车速达到5挡和6挡时，由于风阻已经很高，因此即便使用涡轮增压也多少有些力不从心。建议把涡轮增压更多用在3挡和4挡，这会使你的加速效率更高，不过也还是应该留一些涡轮增压以备在5挡和6挡冲刺时使用。

2.享受驾车飘移的乐趣——如何掌握侧滑技巧？

手刹力度要恰到好处： 用手刹是制造侧滑最简便的方法，但手刹力度要拿捏得当，入慢速弯时拉手刹的时间可略微延长一点儿，以使车身充分“平”过来；入快速弯时拉手刹的时间可适当缩短一点儿，以避免因转弯车速快、转向力矩大而导致赛车转向过度。

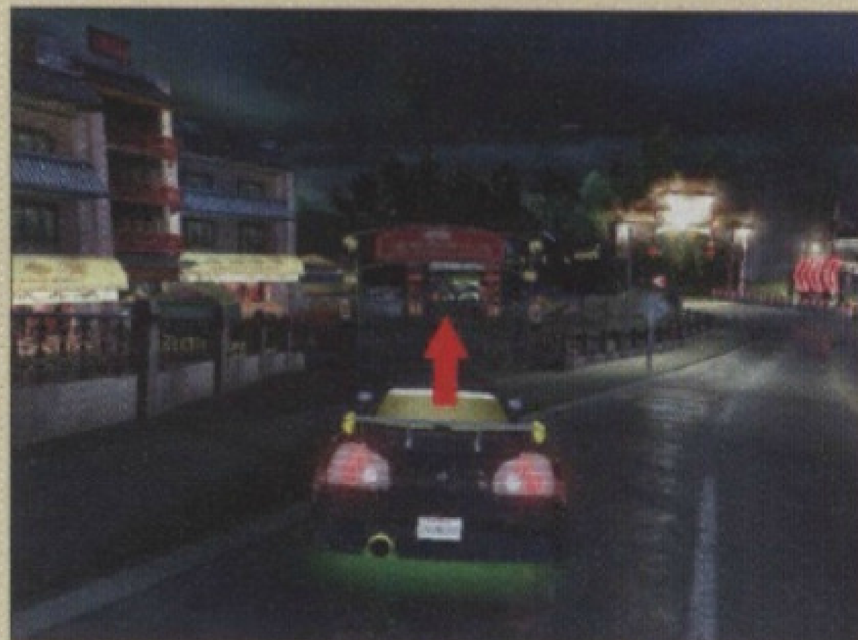
侧滑要流畅： 得分与侧滑流畅度有关，车速和侧滑角度匹配越好则得分越高，反之则得分越低，分数评定分为×1～×5共5个级别（据说还有第6个级别）。车辆进入侧滑后一定要在弯中使车速保持恒定，最好能将车速再略微提高一点儿。为此建议玩家采取慢进快出的攻弯方式，这同时也是职业赛车的一个基本过弯原则，即入弯时车速略慢，待车身稳定后再逐渐增加油门推力，如此可保持车速恒定或越来越快。总而言之，入弯时不要太着急，让车身稳稳侧滑进弯再加油提速。

切勿撞墙： 发觉车速过快或走线有误时不要一意孤行地继续加油，此时要收油降低车速并减小侧滑幅度，继续盲目加油或保持原有车速很可能导致撞墙，而撞墙是要被扣分的。此外也可采取紧急刹车，虽然这会导致弯速下降并降低得分，但总比撞墙扣分要好得多。在这个比赛模式中，重要的是弯道侧滑时的车速是否够快，至于直道行驶速度并不特别重要，明智的玩家会在入弯前把车速降低少许，以使自己在弯中侧滑时有更多回旋余地。总之要保持耐心，着急加速往往欲速则不达。

过S弯的关键同样是慢进快出： 新手常犯的错误是拉手刹企图以较大侧滑幅度进入S弯的第一弯，其实这样做只能使自己在S弯的第二弯变得更被动，因为在第一弯你已经把车身充分平过来，再想反方向扭过车身平进第二弯就已经有些来不及了。正确的方法是以“抓地”方式或比较小的侧滑幅度慢速通过S弯的第一弯，待看准第二弯的弯形后再平车身加速侧滑出弯。

3.全面提升飙车素养——如何完善环形赛道和点对点赛道实用战术？

不断尝试更快车速： 职业车手的工作就是不断突破自己和赛车的极限，对于一个好车手来说，“驾驶习惯”并不是一个好东西。笔者近期采访2003年中国联合会杯超级短道拉力赛时，一位常年在比赛用赛道训练的国内一流高手竟败给另一位对该赛道不太熟悉的国内二流车手，而且这位一流高手的圈速也仅



集市街区1号岔道。

比另一位游戏车手快出不到2秒，该游戏车手平时很少有真车实战机会，通常只能用赛车游戏软件进行模拟训练。而对于这位一流车手来说，失败大概就是因为对赛道太熟，熟则意味着惯性思维，熟则意味着固步自封。对于期望使自己成为飙车高手的玩家来说，要永远尝试更快的车速。

实战中要“一心二用”：街道暴走不同于正规车赛，在职业模式中玩家不可能牢记所有赛道的所有弯道，因为十字路口经常变换转弯方向，所以玩家在比赛中要不时斜眼瞟一下微缩地图，以便了解前方弯道走向。建议将微缩地图设为2D平面显示方式，这样看起来比较直观。有些玩家喜欢通过观察弯道两旁的红色大箭头确认转弯方向，这种方法的隐患在于只有当你抵达弯前时才能看清箭头指向，这不利于你提前作好入弯准备，有时甚至会给你来个措手不及，此外这种方法难以观察岔道或近道。综上所述，实战中要多练一心二用，这会使你在入弯前未雨绸缪。

驾驶视野要放远：其实这一项对职业车手来说是老生常谈的话题，其战术目的是使你提前掌握主动。游戏中往来穿梭的街车很多，只有将驾驶视野放远才能发现前方的危险。不过在精神高度紧张时有些玩家会不自觉忘记这个驾驶要点，这时就需要放松精神，然后提醒自己注意观察全局。

寻找并确认攻弯标志物：游戏中所有飙车比赛全部安排在夜晚，能见度欠佳，加之街灯、路灯和霓虹灯晃得人眼花缭乱，因此攻弯时一定要善于发现并确认路边的标志物，例如一块标志牌、一排铁栅栏或一座楼房等。有些玩家喜欢凭感觉入弯，其实这种方式也未尝不可，不过凭感觉通常只能做到准确，而确认标志物则意味着更精确。

记住街车的行驶次序：游戏中街车的运动路线是有规律的，要将这些信息记住。不过实战中总会有些误差，因此躲避这些街车还要看你的预估、直觉和反应。总之要机动灵活，不要死记硬背。

不必苛求最佳过弯线路：在一些经常有街车出没的弯道不要苛求最佳过弯线路，进入左转弯时要给弯心留出一些空间，以免对面突然来车；进入右转弯时应略微降低车速，以免被车速缓慢的街车阻挡。总之，拐左弯当心迎头撞车，拐右弯提防高速追尾。

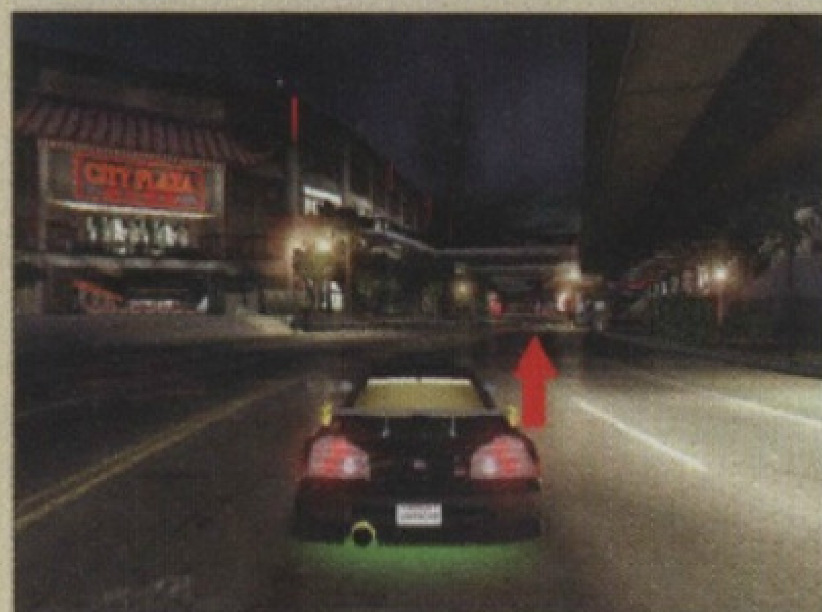
在单行道选择顺行道，在双行道走路中央：如果前方是单行道，应尽量选择顺行道，即宁可追尾也不要迎头撞车，因为后者损失的时间实在太多。如果不小心误驶入逆行道，要注意溜边儿前行，通常来说其它车辆不会擦着路边行驶。如果前方是双行道，应尽量在路中央的黄色隔离线上行驶，一般来说其它街车也不会走这条线。如果前方有地下隧道，应选择从该隧道通过该路段，这可以使自己略微稍息片刻，有利于缓解压力。不过以上建议只是一个大致的参考，如果逆行道更近，或本关不设其它街车，玩家依然可以驶上逆行道以节约时间。

通过跟随战术了解赛道特点：当你首次进入某一关，并且对该赛道尚不熟悉时，在比赛初段和中段可采取跟随战术，待了解这条赛道特点后再发力超越。如果你对该关卡已经比较熟悉，但由于赛程较长，你仍然不妨采用跟随战术，这样做可以节省精力和体力，以备在决胜的最后一圈向对手发起攻击。在职业模式中有些关卡的赛程达到4圈，赛程最长的一关是第95关，比赛共计6圈，想在每个弯保持完美是不可能的，因为这很可能导致失误，而任何一个失误都有可能断送整场比赛，你不得不重新再跑6圈。因此，在第1圈到第5圈领跑是很危险的，领跑者通常会第一个与其它街车发生碰撞，比较合理的战术是在前5圈跟随第一名，待第6圈再打开涡轮增压加速超越。

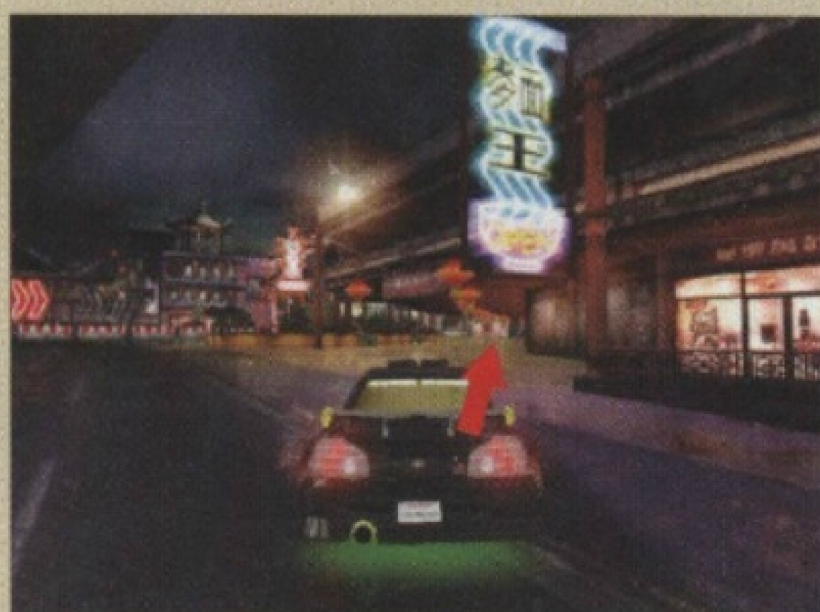
掌握好涡轮增压的使用时机：众所周知，涡轮增压的容量有限，那么如何才能把它的使用效率尽可能提高呢？总的原则是在最关键的时候将它派上用场，具体在以下几种情况可酌情打开涡轮增压装置。第一种情况：前方是一条比较长的直道，这时打开涡轮增压可使赛车在直道达到更高车速。如果前方直道较短或赛车即将入弯，则不宜使用涡轮增压，因为刚一加速又得马上减速入弯，这无异于是对涡轮增压的浪费；第二种情况：刚刚因撞车而“复活”，这时使用涡轮增压可以尽快提高车速，有利于把损失的时间抢回来；第三种情况：在冲上斜坡前使用涡轮增压可使赛车直接飞过十字路口，从而避免与横穿十字路口的其它街车发生无谓的碰撞；第


集市街区2号岔道。


集市街区3号岔道。



集市街区4号岔道。


集市街区5号岔道。

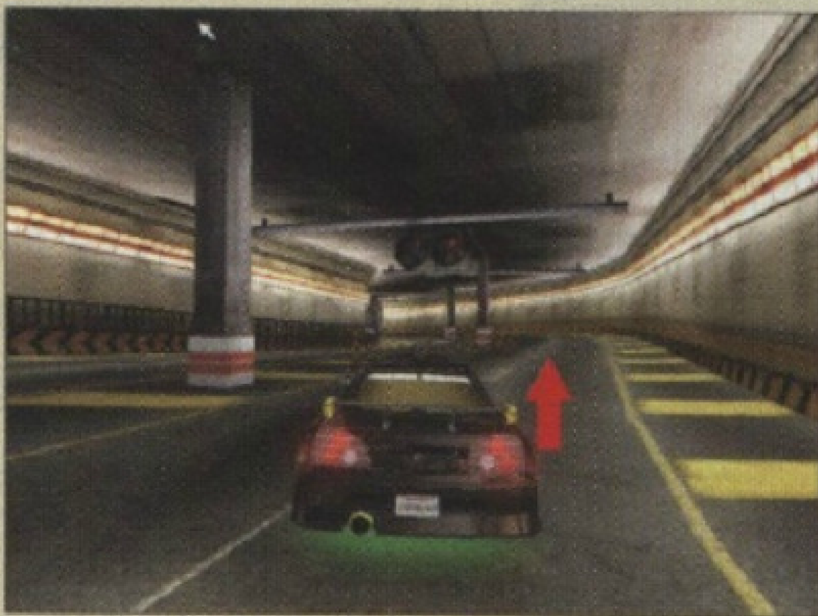
四种情况：当你与对手几乎并驾齐驱，且比赛即将结束时，不打开涡轮增压更待何时？最后一点，不到比赛即将结束时绝不要将涡轮增压彻底用尽，总要留些储备以应付其它紧急情况。总的来说，涡轮增压过早用尽会使你缺乏回旋余地，但储备过多也意味着浪费，因此合理使用涡轮增压是制胜的关键。

不能滥用左脚刹车：所谓左脚刹车，指的是在踩油门的同时踩刹车，在真实赛车中这种技术主要针对一些并不很急的弯道。在"极品"的上一代《闪电追踪II》中，玩家几乎可以在任何情况下使用左脚刹车，这显然是不真实的。在《地下狂飙》中，建议玩家在一些只需略微制动的弯道使用左脚刹车，攻直角弯和V形弯等急弯还是应先踩刹车制动，然后再收油入弯。长时间使赛车处于刹车和油门同时踩下的状态并不利于提高赛车的制动效率，因为减速已经被加速抵销了不少。

适度的手刹可以加快车头转向速率：拐急弯的瞬间可以轻拉手刹并加快车头的转向速率，只是手刹力度不要太大，以免因侧滑幅度过大而损耗动力输出，并致使赛车的过弯速度下降。使用手刹的原则是力度要恰到好处，车身既转得快，弯速又不过分降低。

挡车、别车和挤车：使用挡车战术时要用后视角观察对手的超车线路，然后马上并线阻挡对手。不过用后视角观察到的画面是左右相反的，即后视角中对手如果在画面左侧企图超车，回到正驾驶视角时玩家要向右并线并进行阻挡，这一点要特别注意，实战中常有玩家因左右镜向判断错误而导致被对手一超而过；别车其实就是用自己的车头横向撞击对手车尾，如果力度和角度恰到好处可以迫使对手打摆子或失控打转；挤车就是迫使对手无路可走，举例来说，比如前方有一辆街车正面行驶而来，你要横挤与自己并驾齐驱的对手并迫使它与那辆对面而来的街车相撞。此外这种技术还适合在前方有障碍的路段使用，例如墙面、桥洞、石墩等，使用得当可以使对手撞得凌空飞起。不过这个技术的难度较高，搞不好自己也有可能与其它街车或障碍物相撞。

紧急救车：紧急救车分为以下几种情况——第一种情况是"快速闪躲"，《地下狂飙》的物理效应做得很简单，快速打方向躲避其它街车并不会造成自己赛车失控，因此在关键时刻一定要果断地猛抡方向盘，如此方可死里逃生；第二种紧急救车是贴墙，如果你的过弯车速过快并导致车身触墙，此时切勿反打方向并企图把赛车救回来，因为此时前轮快速转向力外加墙面反弹力有可能造成车身打摆子，严重时还会导致赛车打转。此时明智的方法把赛车尽可能平顺地"贴"上墙面，虽然刮蹭会降低车速，但毕竟不致于使赛车失控。注意在贴墙的同时还要保持引擎转速，油门切勿完全松开，本来蹭墙就已经使车速下降，再切断油门岂不是雪上加霜；第三种紧急救车是在万不得已、无法脱离的情况下尽量减小撞击给自己造成的破坏力，例如紧急制动并尽量以车头正面撞上街车或障碍物，如果运气好可以避免翻车，通常只是车速骤然下降，但只需重新加油即可重新提速并继续投入比赛。不管怎么说，紧急制动和正面撞击可避免赛车复位并从0公里重新起步，那样的话时间损失将会非常严重。



终点站1号岔道。

不要动不动就按复位键：除非你因为撞车而导致车头逆转，否则不要轻易按复位键，因为按下此键必须从0公里重新起步，提速实在太慢。大多数情况下的撞击并不会造成赛车完全失控，车身通常伴有摇摆和扭动，只要车速没有完全掉下来且车头没有逆转，你就可以修正方向、加油提速。这时赛车的起动初速较高，远比按复位键从零开始划算多了，不过这需要你具备更敏捷的救车技术。

不要盲目使用弹弓效应：在直道冲刺赛中可使用弹弓效应，但在路况复杂的环形赛道和点对点赛道中则不宜滥用，因为与前车贴得过近会分散你的注意力，而使用主观驾驶视角的玩家还会导致驾驶盲区。总之，超车只需适度借助弹弓效应即可，最主要的超车方法是在入弯时斜插对手内道并顺势把对手挤出去，这样的超车手段远比仅仅借助弹弓效应更富有攻击性。

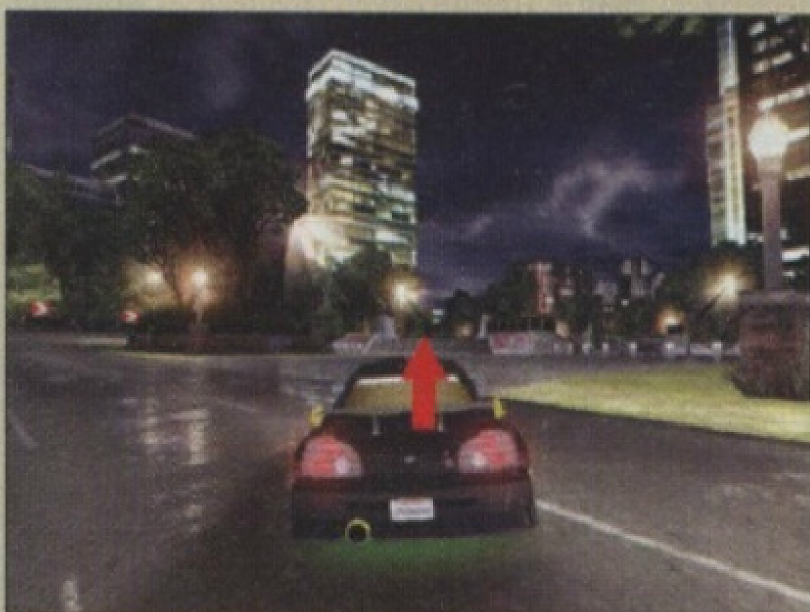
起步时只需按住油门键：对于起步技术尚不精熟的玩家来说，在起步时不必像在直道冲刺中那样寻找最佳转速点，你只需按住油门即可使赛车获得良好的起步转速。

最后要说的一点是，在《地下狂飙》的职业模式中虽然标注全部关卡共计111关，但当笔者打穿第111关后，第112关又冒了出来……

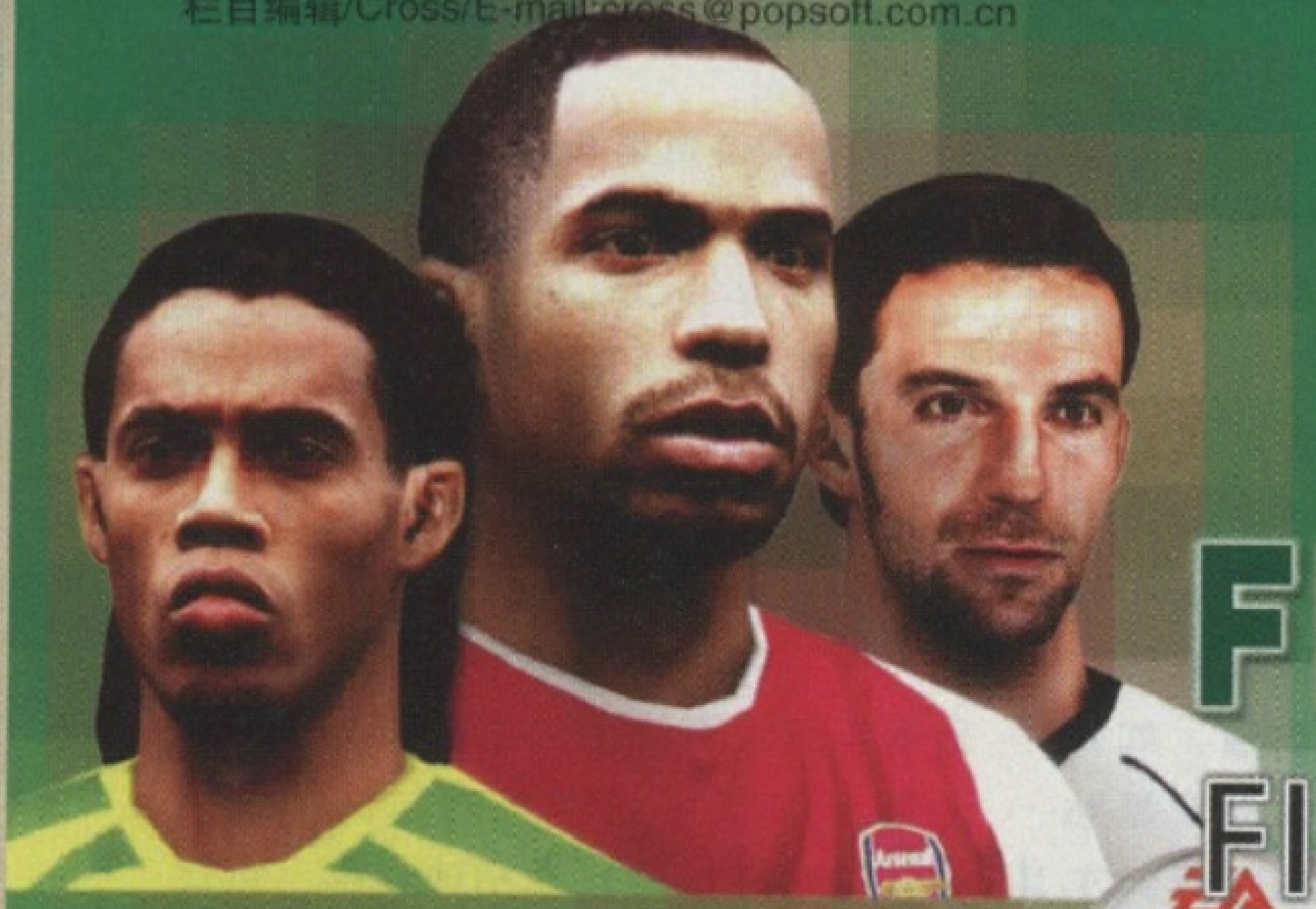
在此提醒那些意欲全部通关的玩家们要做好足够的思想准备，今后的赛程会很长，更危险的飙车在等待着你，你必须挑战魔鬼般的考验，在几近变态的赛程中拔得头筹。希望本攻略对你有益，祝你一路好运！P



终点站2号岔道。

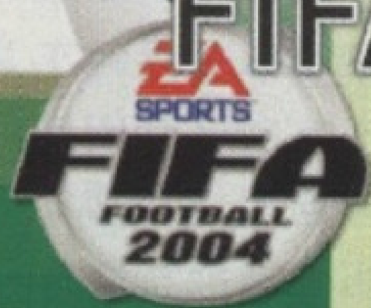


终点站3号岔道。



FIFA 2004完全指南

FIFA SOCCER 2004



■品游轩 苹果熟了

又到了EA推出其运动系列游戏的季节了，作为世界第一运动，这个系列中的足球游戏自然最受全球玩家的欢迎。那些“永不满足”的FIFA迷对新游戏向来都是满怀期待，而每一代的FIFA 200X总是不能让玩家完全满意，这也是EA不断对这个系列进行改进的动力。

FIFA SOCCER 2004（以下简称FIFA 2004）同样在包括PC在内的所有游戏平台上推出，代言人也换成了目前炙手可热的3位巨星——亨利、皮耶罗和罗纳尔迪尼奥。EA在FIFA 2003中标榜的“自由风格控制（Freestyle Control）”系统让球员的动作发生了重大改变，而FIFA 2004又推出了效果更加出色的“无球跑动控制（Off the Ball Control）”系统。新系统让你在游戏中不再只是单单控制一名球员，而是能控制多名球员进行有效地配合，玩出各种花样的攻守技战术。游戏模式中加入了全新的职业模式，让你也能体验到类似“足球经理”游戏的新玩法。图像方面一直是EA的强项，这次也不例外，游戏涵盖37个国家队、24种各国联赛的近两万名球员，FIFA授权的丰富资料足以让他们“为所欲为”。讲求娱乐性是EA公司的传统，10余个国家的32首劲歌金曲可以让你在“EA SPORTS Trax”选项中自由挑选游戏的背景音乐。

由于FIFA 2004拥有这么多的变化，有这么多的新元素值得我们尝鲜，所以它带给玩家们最大的挑战还在于：就游戏水平而言，所有玩家都处于同一起跑线上，即使你是WCG2003的冠军，对于FIFA 2004，你也和我这样的菜鸟没啥区别，大伙儿都得从头开始。

大众软件游戏评分组

总评 8.6

制作	EA Sports
发行	EA
载体	CD×2
类型	体育
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

上手精通(8) 音效(8.5) 创新性(8.5) 画面(8) 文化包容性(10) 拟真度(9)

配置要求
CPU：Pentium III 800MHz
内存：64MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：880MB

苦练基本功

进入游戏，看过巨星们的真人秀后，发现FIFA 2004的菜单界面设计得依旧很失败，烦琐且难以理解，在选择进入比赛时，相信没几个玩家清楚画面下方一列4组左左右右的箭头该如何使用，还是当年FIFA 2002那样的菜单方便。

FIFA 2004的操控和前作相比改进不大，但为了配合新设计的控制系统，还是有一些很明显的变化。具体控制键位如下：

键位	进攻控制	防守控制
方向键	控制球员跑动方向或踢球方向	控制球员跑动方向或踢球方向
A	长传/挑射（有蓄力条）	铲球
S	短传（有蓄力条）	切换所控制的球员
D	射门（有蓄力条）	抢断
W	传直线球塞空当/争顶头球	守门员出击
Q	球员预先跑位	—
E	加速（需要一直按住）	加速（需要一直按住）
Z	切换出3位接应队员	—
C	配合方向键，可以使球员碎步趟球移动	指挥全队全力防守

另外还有以下功能键：

数字键9：小地图开关键。

数字键2、4、6、8：切换显示视角。

ESC键：比赛暂停（或返回游戏），呼出菜单界面。

需要强调的是这次新设计的几个功能键，在进攻时的Z键将发挥重要功能，“无球跑动控制”系统在此将大显身手。在比赛中，特别是己方带球至前场时，按一下Z键，画面中3名队友头顶就会出现1、2、3的数字标识，这几位就是可以和你打局部配合的球员。然后接着按Z键，你会发现他们头上的数字标识呈高亮显示，那就是你所选择的接应队员。不断按Z键，可以轮流循环选择3名队友中的一位。选定接应队员后，按住Shift键+方向键，你选择的对象将按照你所要求的方向跑位，当他跑到合适的位置时，你再按S键就可以舒舒服服地将球传给他。有了这项设计，打对方防守球员身后、队友前插、将球直塞空当这些以往无法实现的战术都将得到体现。另外还有一个在前场攻方以多打少局面下的套路：可按下Q键，这时你会发现一名球员迅速往前跑位，并且举起一只



手向你示意要球，当他跑到合适位置时，你就可以按W键传直线球塞空当形成绝妙配合。

除了上述基本操控按键，Shift键也是非常重要的功能键，通常配合方向键使用，可以创造出多种逼真的假动作过人，不过这项功能对你正在控制的球员能力水平要求很高，如果是罗纳尔多这样的球星，就能很顺畅地使出这些“花招”，如果是一些资质平平的家伙，那么做起来就很勉强，动作显得很呆滞，而且还常常出现踉踉跄跄几欲跌倒的“丑态”。这里还有一个小窍门，当你带球进入对方半场时，如果想诱使对方防守球员上前拦截，你可以按C键缓步趟球移动，当对方上前来时，待其靠近到合适的程度，再使用Shift键玩假动作就更加奏效了。

FIFA 2004中的防守功能和前作有了较大区别，大大强化了身体优势在对抗中的作用。在比赛中，你会看到双方队员在抢球和争高空球落点时，发生互相推挤甚至拉扯的激烈身体对抗现象。块头大的家伙自然占据优势，笔者控制意大利队与巴西队比赛时，前锋维埃里经常把对方的矮个后卫罗伯托·卡洛斯挤得够呛。在实际操控中，除了进一步降低了A键铲球的实用效果，而且把大家最喜欢用的D键也做了改动。防守队员在对方身后按D键抢断有着很高的犯规率，特别是在禁区内，很容易产生将对方推倒的效果，这样就会导致裁判的点球判罚，而这种情况在以往几乎从未发生过，请玩家（特别是老手）一定注意。

在防守方面，新引入了协同防守的概念，用C键来实现。当对方的带球高手杀到我方半场时，若你控制的那名球员防守较为吃力，按下C键，皮球附近的数名队友都将迅速围拢过来进行抢截。这个功能很实用，尤其是在采用收缩防守战术的时候。

看了上面的操作介绍，你是否感觉到FIFA 2004中用键盘的麻烦了？由于仅仅只有一个方向键，所以在使用“无球跑动控制”系统时会出现当前控球球员和跑位队员同步的局面，不利于战术的贯彻。而使用那些类似于PS2上的双摇杆手柄则不存在这个问题，用左边的摇杆来指挥控球队员，而用右边的摇杆来控制跑位队员，实现真正的局部小配合！所以写到这里，笔者推荐各位可以考虑为自己添置一个双摇杆手柄，这样可以更好地玩这个游戏，而且在随后的NBA2004中也能用得到。

使用手柄也会遇到小小的麻烦，EA要求玩家使用他们支持的手柄才能在游戏中设置，那些都是价格昂贵的名牌货，我们这些穷玩家可享受不起。使用便宜的国产兼容手柄的玩家请跟随我进行如下设置，让我们绕过EA的霸道设计。首先必须确认手柄已经正确安装在电脑上了（废话！），而游戏也已经升级到了1.1版本（升级方法后面会详述），接下来用记事本打开游戏安装目录下的Config.dat（默认在C:\Program Files\EA SPORTS\FIFA 2004\data\system里），游戏支持的所有手柄就会罗列出来，国产的基本不会在其中。不要急，在“我的文档（My Documents）”里找到FIFA 2004的存档文件夹，其中有另一个Config.dat文件，打开后其中应该有NO "XXXXX"字样，这里的XXXXX就代表你的手柄。用鼠标点击桌面左下角的“开始”→“运行”→regedit.exe，打开注册表编辑器，在“我的电脑”中搜寻“XXXXX”，将找到的“XXXXX”全部改成游戏支持的某种手柄，比如Logitech DualAction USB手柄。这样一来，游戏就可以支持你的手柄了，不过别高兴得太早了，需要更改操控按键的玩家还需要进行下面的工作。以你将手柄改成假冒的Logitech DualAction USB手柄为例，打开前面提到C:\Program Files\EA SPORTS\FIFA 2004\data\system里的Config.dat文件，找到里面的Logitech DualAction USB，其后会有一串数字，10 1 2 3 5 4 6 7 8 10 9，


球场的整体效果非常出色。



球队的比赛服装都和现实中完全一致。



红牌出现的几率大大增加。



争顶头球比前作容易些了。



按住C键再配合方向键，可使球员缓步趟球移动。


游戏中大大强化了身体对抗的作用。


假动作过人是许多玩家所热衷的，但操控上有不小的难度。


中国队前锋轻灵的挑射，球进了！

这就是按钮配置。最后的10与9可以不用改动，前面那些数字就是你按钮的配置，顺序应该是Menu、Lob、Pass、Shot、Trigger、Run、Through Pass、Sprint、OTB、Walk各种动作，去控制面板看看你的手柄按钮对应数字是什么，自己再稍加修改即可。

另外再解释一下大家关心的升级问题，在本文完稿时，EA推出了1.1官方升级补丁。正确的升级办法是，从桌面的开始菜单中进入FIFA 2004安装时建立的快捷菜单中，选择Check for update，可以从设在欧洲或北美的服务器进入官方网站升级页面，点击Check for patch即可。升级需要在线更新，由于人数过多，速度非常之慢，补丁包大小有18MB左右。升级完成后，游戏会有如下改进：

①在Options菜单中增加“操控设置（Controller setting）”菜单，对默认键位不满的玩家可以自行设置操控键位；②在Game modes菜单中，选项由4个变成5个，增加了“联机游戏（Multiplayer）”菜单，包括Direct IP和Network；③在游戏中观看重播时（从菜单选择Instant play）增加了存储命令。存储后在游戏主菜单Options中Save/Load可以随时观看过去保存的精彩进球录像。

这几个升级后的补充功能都非常有用，尤其是新增加的联机功能，建议大家还是耐心完成升级过程。

抓好定位球

在今年9月10日举行的奥运会预选赛中国队同叙利亚队的比赛中，中国队全场表现相当低迷，虽然对手实力不强，但中国队的前锋线在90分钟比赛中无所作为，仅是利用两次角球机会，由后卫队员杜威两次头球攻门得手，才勉强战胜了叙利亚队，而这就是由定位球战术致胜的经典战例。

定位球战术是指在比赛中利用“死球”后重新开始比赛的机会组织进攻与防守配合的战术方法，定位球战术包括中圈开球、角球、任意球、点球、掷界外球等。在势均力敌的高水平比赛中，定位球战术往往会起到决定胜负的作用，而在对手采取全线收缩防守时，定位球战术更是打破铁桶阵的捷径。在配合上要利用简练的一次配合取得射门机会，配合越复杂成功率就越低，因此需要进行专门的练习才能在比赛中奏效。

在FIFA 2004中，除了中圈开球作用不大以外，角球、任意球、点球、掷界外球都是破门得分的好途径，甚至可以说是改写比分的灵丹妙药，这一点请玩家特别注意，千万不要轻易浪费这些大好机会。

在前作FIFA2003中，直接任意球得分过于容易，因此让玩家是又爱又恨。这次的任意球设置有了一些改变，难度大大增加了。要踢出漂亮的直接任意球，尤其是那种在距球门25米以内的任意球，首先是按方向键来

FIFA 2004国家队及各国联赛名称：

Realistic：表示取得授权，完全真实。

Generic：表示未经授权，资料不全。这些球队的球衣式样较少，可能与现实情况中不太一样。

1.国家队

England realistic（英格兰）
Germany realistic（德国）
Korea Republic realistic（韩国）
Costa Rica realistic（哥斯达黎加）
Spain realistic（西班牙）
Belgium realistic（比利时）
Australia realistic（澳大利亚）
Mexico generic（墨西哥）
Norway generic（挪威）
Hungary generic（匈牙利）
Brazil realistic（巴西）
Portugal realistic（葡萄牙）
China realistic（中国）
Paraguay realistic（巴拉圭）
Russia realistic（俄罗斯）
Republic of Ireland realistic（爱尔兰）
Czech Republic realistic（捷克）
Argentina generic（阿根廷）
Scotland generic（苏格兰）
Italy realistic（意大利）
Slovenia realistic（塞尔维亚）
Tunisia realistic（突尼斯）
France realistic（法国）
Denmark realistic（丹麦）
Austria realistic（奥地利）
Cameroon generic（卡麦隆）
Uruguay generic（乌拉圭）
Greece generic（希腊）
Poland realistic（波兰）
United States realistic（美国）
Nigeria realistic（尼日利亚）
Sweden realistic（瑞典）
Croatia realistic（克罗地亚）
Switzerland realistic（瑞士）
Senegal generic（塞内加尔）
Turkey generic（土耳其）
Finland generic（芬兰）

调整好你打算将球踢进的球门位置，最佳位置当然是容易绕过人墙又离守门员较远的位置。其次是按住Shift键+方向键来调整好踢在皮球上的部位，这个部位应该和球的旋转方向一致。然后按一下射门键（D），左下角蓄力条上的指针开始向右移动，速度很快，当指针到达蓄力条约1/2至2/3的位置时（此范围内力度最合适），再迅速按一下射门键，指针会马上掉头往回走，如果你能把指针停在蓄力条上的绿色区域中（第3次按一下射门键使指针停止运动），那么就能让踢出的任意球遂愿从你预计的位置飞进球门。老实说，这次的任意球难度之大，你踢上100个能进一两个就不错了。当然经过长时间的磨练，肯定也会涌现出百步穿杨的任意球高人，毕竟贝克汉姆、罗伯托·卡洛斯他们也是这么练出来的，呵呵！

游戏中的间接任意球也采取以往没有的设计，罚球时将有多种战术选择（按Tab键就能选择你中意的战术）：

Lay-off&shot1、Lay-off&shot2、Lay-off&shot3：这3种方式均为由同伴将球碰一下，然后主罚队员直接起脚打门。此战术会出现直接任意球的射门选择画面，3种方式的区别为罚球点位置不同。

Right（Left）Curved Centre：将球开到禁区前中央，选择确定后，在禁区附近可看见3名队友头顶出现1、2、3数字标识，这时按下W键可选择3号队员，按下A键可选择2号队员，而按下D键可以选择1号队员。选定好接应队员后，只待任意球开出，你就应该马上控制该球员（其头顶有红色小三角形闪烁指示）抢第一落点射门，以头球冲顶最为多见。

Right（Left）Curved Far（Near）Post：将球开到禁区前远门柱或近门柱处，之后的套路同上。

这些间接任意球战术可以在Options的Set pieces选项中事先选择多项，同理，其他一些定位球战术也可以在赛前于Set pieces选项中做好准备。

发角球时有了重大的改动，和前面的间接任意球战术类似，在出现开角球的球员准备发球的特写画面时，你可以在画面一角看见角球选项，用上下方向键加以选择：

In swinging centre：将球开到禁区中间。

In swinging far post：将球开至远门柱附近。

In swinging near post：将球开至近门柱附近。

Driven：自定义角球战术。

之后按一下Tab键就能选中你希望的角球战术，选择确定后，在禁区附近可看见3名队友头顶出现1、2、3的数字标识，这时按下W键可选择3号队员，按下A键可选择2号队员，而按下D键可选择1号队员。选定好包抄的队员后，你这时就应该马上控制该球员（其头顶有红色小三角形指示）占据有利的争顶位置，因为总会


罚角球时的战术选择画面。


间接任意球时的战术选择画面。


切尔西队球星贝隆主罚角球的瞬间。

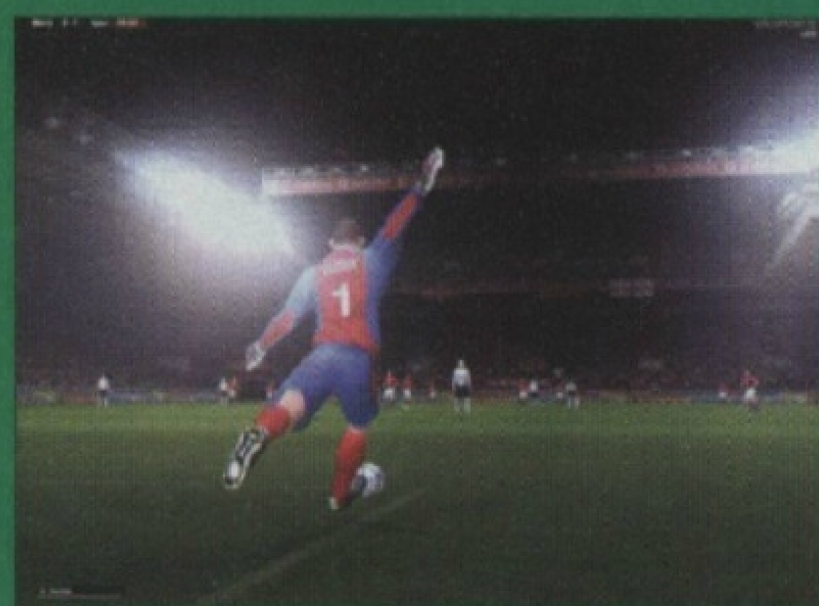
2.各国联赛

Austria max. Bundesliga realistic（奥地利甲级联赛）
Denmark 1.Division realistic（丹麦甲级联赛）
Germany 2.Bundesliga realistic（德国甲级联赛）
England Division 1 realistic（英格兰甲级联赛）
England Division 3 realistic（英格兰丙级联赛）
France 2.Div.realistic（法国乙级联赛）
Italy Serie B realistic（意大利乙级联赛）
Norway 1.Division realistic（挪威甲级联赛）
Scotland Premier League realistic（苏格兰甲级联赛）
Switzerland NLA realistic（瑞士甲级联赛）
Spain Segunda A realistic（西班牙乙级联赛）
MLS realistic（美国职业大联盟联赛）
Belgium Jupiler League realistic（比利时甲级联赛）
Germany Bundesliga realistic（德国甲级联赛）
England Premier League realistic（英格兰超级联赛）
England Division 2 realistic（英格兰乙级联赛）
France 1.Div.realistic（法国甲级联赛）
Italy Serie A realistic（意大利甲级联赛）
Netherlands Ehrendiv. realistic（荷兰甲级联赛）
Portugal 1st Div.realistic（葡萄牙甲级联赛）
Sweden Premier realistic（瑞典甲级联赛）
Spain Primera realistic（西班牙甲级联赛）
K-League realistic（韩国职业足球联盟联赛）
Brazil realistic（巴西联赛）

注：在意大利系列联赛中，EA公司未取得乌迪内斯（Udinese）、博洛尼亚（Bologna）、桑普多利亚（Sampdoria）、卡利亚里（Cagliari）、巴里（Bari）、那不勒斯（Napoli）、阿维利诺（Avellino）以及佩斯卡拉（Pescara）等俱乐部球队的完全授权。


罚这个任意球的思路是打守门员比较难以触及的球门近角。


皇马巨星贝克汉姆和菲戈准备配合罚间接任意球。


门将开球门球的矫健姿态。



白队前锋已经形成单刀之势。


这种情况下守门员应该主动出击拿球了。

有1到2名对方球员不断地推挤己方队员，片刻后（左下角会有红色圆形时间指示计呈扇形收缩，收缩完毕后角球就会发出），球开了过来，你就可以选择按D键头球攻门或脚弓推射打门。

掷界外球这个环节往往容易被玩家忽视，实际上在前场的界外球非常具有杀伤力。当队友得到前场界外球后，如果能甩开身后纠缠不休的防守球员，就应当转身往禁区里传直塞球，禁区中往往会有2到3名队友在那里等候。也可以顺势下底起球，让埋伏在中路的队友包抄射门。如果不能及时摆脱身后的防守球员，则应当立即将球传给刚才掷球的队员，由他完成传中的任务，传球套路和上述的一样。这种掷界外球往往很容易造成近距离射门的机会，尤其是传直塞球时，对方后卫破坏球的能力比较一般。不过遗憾的是游戏在这方面有设计上的Bug，前锋经常要亲自掷界外球，而不是像现实比赛中由后卫跑上前掷界外球，这多少使得这项战术效果打了折扣。

至于罚点球，和上代作品没有任何区别，需要注意的是在比赛之前要设置好合适的罚点球队员，选择那些射门精确度（Shtacc）、射门力量（Shtpwr）等方面属性值高的小伙子为好。

中圈开球是定位球战术中没有多大实际作用的一招，不过得提醒朋友们的是，这次的FIFA 2004中远射又重新“复活”了，30米开外一脚洞穿对方球门也不是“不可能的任务”，只要你采取了合适的力度和稍偏的方向就可能成功。中圈开球后，往往可以由前锋往前带球一段距离，而对方的防守阵形还未构建完毕，这时就是发挥远射的最好时机。

强化技战术

EA早就宣布在这次的作品中将和国际足联（FIFA）技术委员会的埃里希·鲁特穆勒（Erich Rutemöller）合作。鲁特穆勒身为技术委员会的成员，常年在世界各地巡回讲学，帮助各国的教练们接受足球的先进理念，并负责进行国际足联认可的教练水平考试。他同时还是德国国家队教练组的成员，以前还曾任教过科隆、罗斯托克等德国甲级联赛俱乐部。鲁特穆勒表示：“对于有机会和EA SPORTS合作，把我的足球知识用于帮助他们创作一款真实可信的游戏，我感到非常兴奋。”根据双方的协议，鲁特穆勒将会借助自己的专业知识，帮助EA的开发团队提高游戏里的技术、战术和阵形作用。从最终推出的游戏来看，FIFA 2004的确在技战术方面有了长足的进步，我们有必要重新认识一下今次的战术系统，尤其是那些习惯于靠技巧过人取胜的FIFA玩家，得开始学习和重视战术的灵活运用了。

游戏分为4种难度，从最简单的“入门级（Amateur）”到“世界级（World Class）”，以下所探讨的技战术经验皆来自于笔者以及国外高人在最高游戏难度级别中得出的，同时也适用于其它难度级别。对于初玩者，建议从“入门

FIFA 2004体育场一览：

英文名称	中文译名	所属俱乐部	国家
Old Trafford	老特拉福德	曼联	英国
Bernabeau	伯纳乌	皇马	西班牙
Gerland	盖兰	里昂	法国
San Siro	圣西罗	AC米兰、国际米兰	意大利
Camp Nou	诺坎普	巴塞罗那	西班牙
Highbury	海布里	阿森纳	英国
Della Alpi	阿尔皮	尤文图斯、都灵	意大利
Westfalen	威斯特法伦	多特蒙德	德国
Mestalla	梅斯塔利亚	瓦伦西亚	西班牙
BayArena	拜尔	勒沃库森	德国
Anfield	安菲尔德	利物浦	英国
Princes	王子公园	巴黎圣日尔曼	法国
Amsterdam	阿姆斯特丹	阿贾克斯	荷兰
Bollaert	波拉特	朗斯	法国
Vanden Stock	范登·斯托克	安德莱赫特	比利时
Ali Samiyen	阿里·萨米扬	加拉塔萨雷	土耳其
Stamford Bridge	斯坦福桥	切尔西	英国
Velodrome	维洛德罗姆	马赛	法国
AOL Arena	美国在线竞技场	汉堡	德国
Vincente Calderon	文森特·卡尔德隆	马德里竞技	西班牙



中场球员控球，几名前锋已经在跑位配合。



“无球跑动控制”系统是游戏最大的亮点。



曼联队队长基恩和巴特等队友在商量战术。



切尔西夺冠后，球员一片欢腾。

级”开始练习，切勿过于自信。

战术大师们现在注意了，你们大显身手的机会终于来了！在比赛进行过程中，先按住C键不放再按下Z键，将会出现攻防阵形选择界面，这个不太起眼的设置就在左下角球员名字的地方，由一个有A或D、F字母的黄色小图标和旁边的一个战术名称显示框组成。F、D、A分别代表“普通、防守、进攻”3种战术打法，用上下方向键来选择，而后就可以用左右方向键来选择3种战术打法中的具体类型了。

FIFA 2004球队实力20强：

名次	英文名称	中文译名	等级分值
1	RealMadrid	皇家马德里俱乐部	5
2	Argentina	阿根廷国家队	5
3	Brazil	巴西国家队	5
4	France	法国国家队	5
5	Arsenal	阿森纳俱乐部	4.5
6	Chelsea	切尔西俱乐部	4.5
7	ManchesterUtd	曼联俱乐部	4.5
8	BayernMunich	拜仁慕尼黑俱乐部	4.5
9	ACMilan	AC米兰俱乐部	4.5
10	Juventus	尤文图斯俱乐部	4.5
11	Italy	意大利国家队	4.5
12	Ajax	阿贾克斯俱乐部	4
13	Liverpool	利物浦俱乐部	4
14	Newcastle	纽卡斯尔俱乐部	4
15	InterMilan	国际米兰俱乐部	4
16	Barcelona	巴塞罗那俱乐部	4
17	Dep.LaCoruna	拉科鲁尼亚俱乐部	4
18	Valencia	瓦伦西亚俱乐部	4
19	England	英格兰国家队	4
20	Germany	德国国家队	4

1.普通战术打法（F）

①进攻战术（Attack）：全队往对方半场压上，全力进攻，往往在对手较弱或是本方比分落后而比赛时间所剩无几的情况下选用。此战术缺点是比较冒险，容易被对方打反击，特别是对方有快马型前锋时，千万不可冒然采用，以免被对方速度快的前锋抓住机会形成单刀赴会。

②防守战术（Defend）：全队往己方半场退守，全力防守，往往在对手实力较强或是本方比分领先而比赛时间所剩无几的情况下选用。此战术缺点是比较保守，是追求平局或是意图保住一球优势的情况下不得已采取的“软弱”阵形。在对手实力较强时，应该伺机打防守反击。

③自由战术（Neutral）：介于进攻和防守战术之间的中性战术，攻守比较平衡，缺点是特点不鲜明。

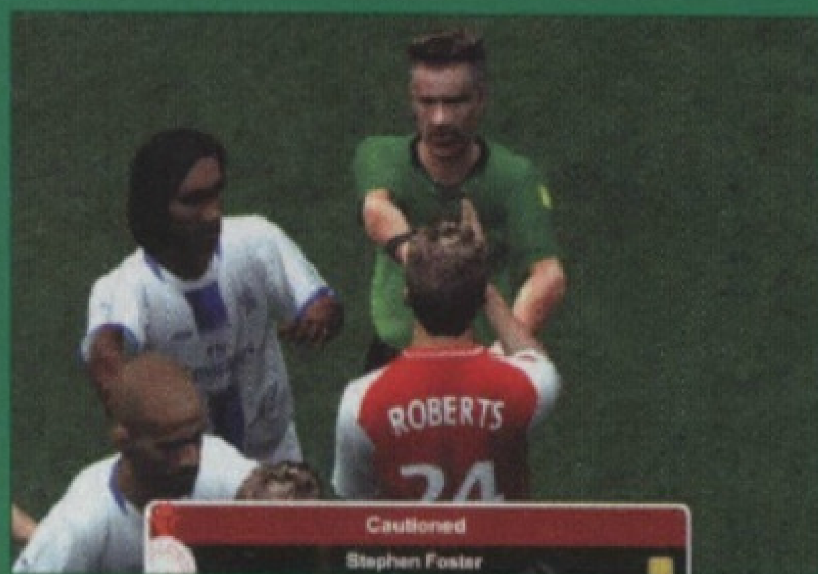
2.进攻战术打法（A）

①控球战术（Possession）：以控制球为主，采用层层渗透的方式向前推进，是与长传冲吊相反的战术，也可以在比分领先而比赛时间所剩无几的情况下选用，不冒然进攻，在后场来回倒脚，意在拖延时间，适合巴西、葡萄牙等脚法出众的球队选用。


背对防守球员，可使出瞬间启动转身拉球过人的招术。


禁区内双方队员为争夺有利位置而互相推挤。


裁判出示黄牌，皇马队球员拍手称快。



被罚黄牌，双方队员发生了小小争执。


中国队前锋杨晨落入对方的越位陷阱。

②边锋战术（Wingplay）：以边路突破，两翼齐飞之术来进攻对手，要求己方有速度快左右脚都能使的左右边锋。突破对方防线后，坚决下底传中，让队友在中路包抄得分。这似乎是上世纪八九十年代中国队惯用的打法，现在多为荷兰、德国等球队采用。

③长传冲吊战术（Long ball）：典型的英式传统打法，不在中场做过多的盘带，往往直接从后场起高球给前方的队友，让前方的高大前锋直接攻门或头球转移给队友。战术简单实用，但如果对方后卫身材高大，防空能力强，则难以奏效。

3.防守战术打法（D）

①全场紧逼战术（Pressing）：积极主动的防守战术，包括“全场人盯人紧逼战术”和“全场区域紧逼战术”两类。采用这样的战术后，对方球员在全场压迫式的紧逼之下，往往会手足无措，失误频频。缺点是体力消耗很大，体力不好时采用会适得其反。

②收缩防守战术（Contain）：节省队员体力，乃老虎不出洞的打法。密集于本方半场，采用人海策略来对付对方的进攻，仅留一名前锋守在前面，伺机长传冲吊打反击。缺点是需要遭受对方不停地狂轰滥炸，难免百密而有一疏。

③自由战术（Neutral）：介于前两种战术之间的中性战术，不过分逼抢，也不太过收缩，战术缺点是特点不鲜明。

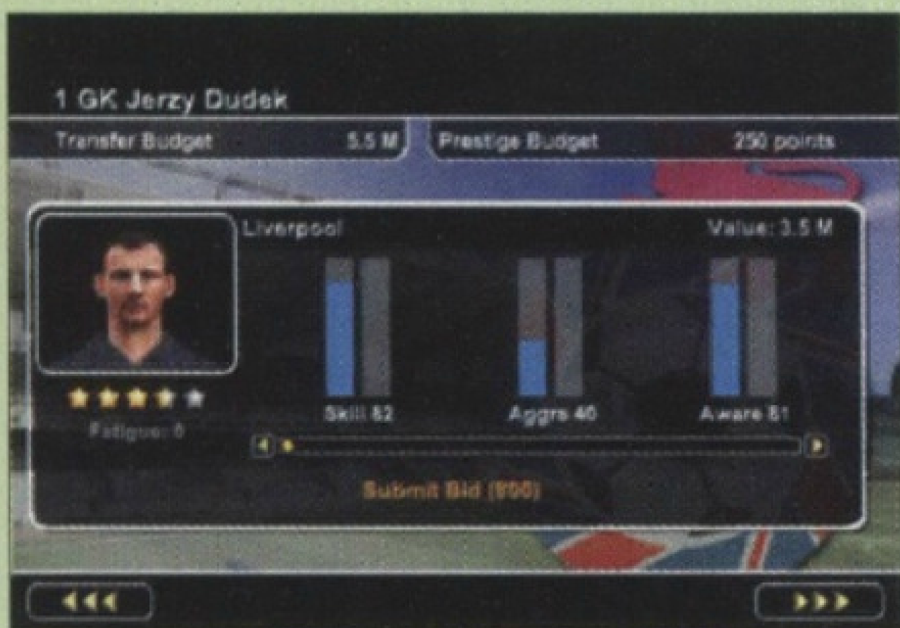
游戏中的阵形有523、422、41212、451、4231、4312、424、4411、3412、361、235、541、343、352、433共15种，采用何种阵形要和前面我们提到的战术打法相适应。比如：打算采取边路突破、两翼齐飞的边锋战术，却配合541的偏重防守阵形，就会让人有些莫名其妙了。中国队的前教练米卢蒂诺维奇曾经简捷地将他所奉行的战术概括为：“现代足球就是要追求地面组织，队形紧密；进攻拉开，防守收缩；利用空当，灵活转移；一脚触球，简单流畅。”这也是我们在FIFA 2004中对自己球队所必须要求的战术宗旨。游戏中设计了出色的无球跑动控制系统和让球员预先跑位的Q键，因此我们得高度重视破门得分的几条捷径，其一是短传渗透造成单刀机会，其二是坚决打对方防守队员身后，这里需要己方有一名速度快的前锋在场。另外还有一些战术细节也值得大家去摸索，比如：在战术设置时要记得打开“越位陷阱”！我们很高兴地看到，在游戏推出一段时间以来，无论是国际还是国内的著名FIFA游戏网站和论坛上，都难以找到FIFA 2004的“甜点”，也没有发现谁是利用游戏Bug来轻易得分的范例。虽然目前还不能肯定游戏没有这些缺陷，但比起过去还是有了极大的进步。

训练与管理

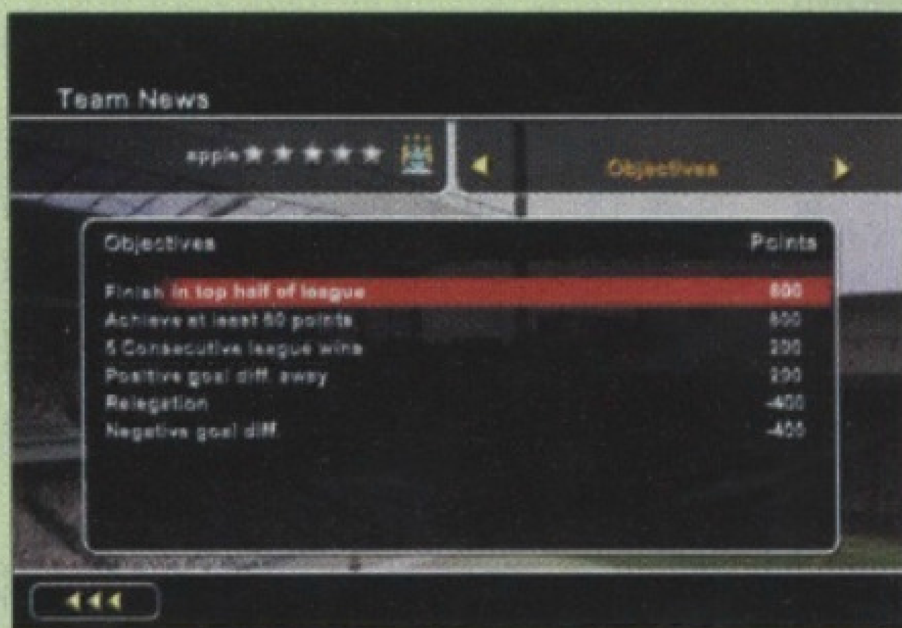
在FIFA 2004中要想指挥球队踢好比赛，就要事先把准备工作做好。准备工作中最重要的莫过于训练与管理工作，尽管现实中训练属于管理的一部分，但游戏中训练可是单列出来的。

前作中取消了的训练模式这次得到恢复。先让我们从Game mode中进入训练模式（Practice mode），进入后你会发现有不少的训练选项。在训练模式（Mode）中可选择全队训练（Free practice）、角球训练（Corner）、直接任意球训练（Direct FK）及间接任意球（FK practice）训练。

FIFA 2004中新意多多，除了前面我们介绍的无球跑动控制系统外，最有意思的就是比赛方式中新设计的“职业模式（Career Mode）”。在职业模式中，你实际上是在扮演着主教练的角色，这就使游戏散发出“足球经理”的味道了。当你在选择带领一支球队开始新赛季的征程时，俱乐部会与你签署一份为期1年的工作合



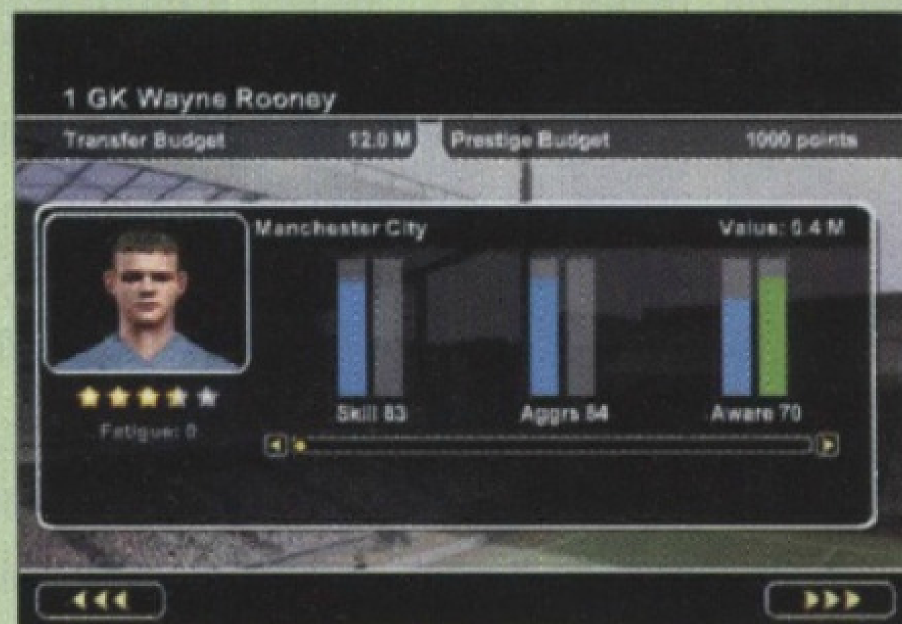
新引入的训练模式，用以提升球员能力。



这是曼城队新任主帅“苹果熟了”的工作目标。



一目了然的俱乐部比赛日程表。



训练鲁尼这样的后起之秀显然更加划算。

同。合同中对你提出了许多条要求，这些条款都会标明点值，你在工作中既可能因为完成某项任务而增加点值，也可能因为工作失职而遭受扣分。在整个赛季的工作中，你必须满足合同中提出的总点值要求，还得达到俱乐部高层对球队的成绩要求，比如进入联赛前5名，这样你才可能得到续约的可能，否则就会遭到解聘。

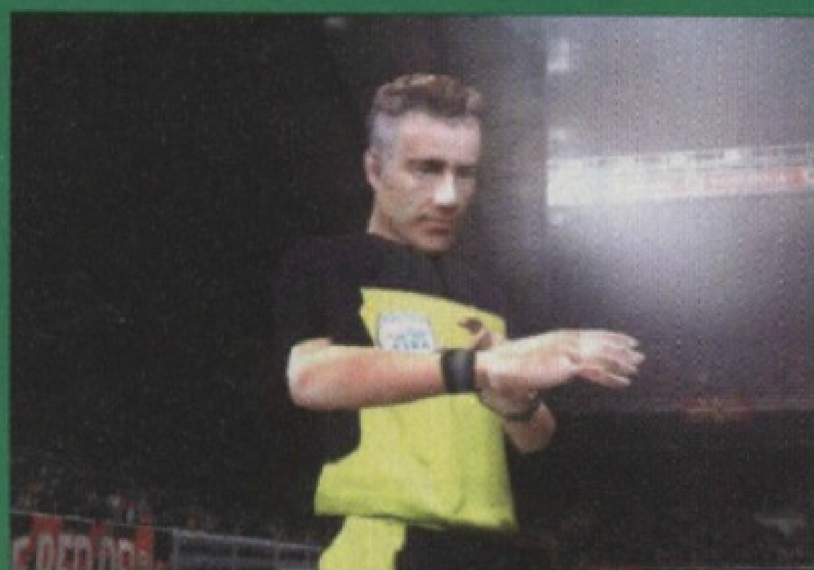
作为教头，管理的职责自然是首位的。进入职业模式的More Options中，这里有多种选项设置，其中包括状态中心、球队管理、球队新闻、查看俱乐部、职业帮助、游戏设置以及我的FIFA 2004。首先，让我们开始“球队管理（Team Management）”工作，这里包括3个方面的内容：首发阵容的确定、定位球及球队战术。后两者我们已经详细解释过了，下面就谈谈首发阵容的确定。

首发阵容中的11人是球队的精英，是俱乐部比赛成绩好坏的根本保证，需要根据他们的能力和状态仔细选择，并且不时更换。不可让任何人长期在首发阵容中，一定要选择状态好的球员，米卢不是说过吗：“态度决定一切。”哈哈！球员的状态由20余项属性决定，这些属性是：场上位置（Pos）、擅长位置（Def）、综合能力（Skill）、进攻倾向（Aggrs）、意识（Aware）、平衡性（Blance）、控球（BICtrl）、带球（Dribbl）、长传球（Lngbll）、头球（Heading）、盯人（Mrking）、速度（Pace）、过人（Passng）、敏捷度（Reflex）、爆发力（Rushng）、射门准度（Shtacc）、射门力量（Shtpwr）、耐力（Stamna）、力量（Strng）、铲断（Tackl）、掷球力（Throw）、疲劳度（Fatige）、健康状况（Condtn）、心理状况（Form）、士气（Morale）。

尽管有了这11位得力干将，但在实际比赛中依旧免不了要调整球员。中场球员和前锋需要来回奔波，尤其是你奉行全攻全守战术时，他们的体力下降最快，建议大家在这些位置上让球员踢2～3场就轮休1场。不过那些大牌球星们的体力一般极好，他们可以连续作战，归根结底还是实力使然。比赛时还要注意观察球员的士气（Morale），胜利后的球员通常非常兴奋，士气高涨，而那些刚刚转会的球员和经历过连续失败的球队，就会萎靡不振，这时就需要换上替补了。

正如前面说过的，游戏中的菜单设计较为失败，FIFA 2004中的换人同样不是很方便。当你看见比赛过程中某些球员频频弯腰休息时，你就要查看一下球

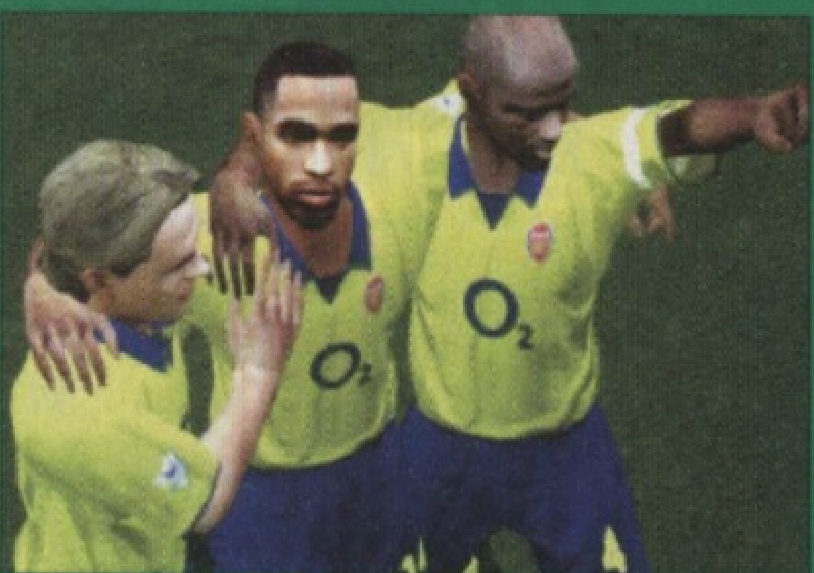




主裁判在开赛前校准手表时间。



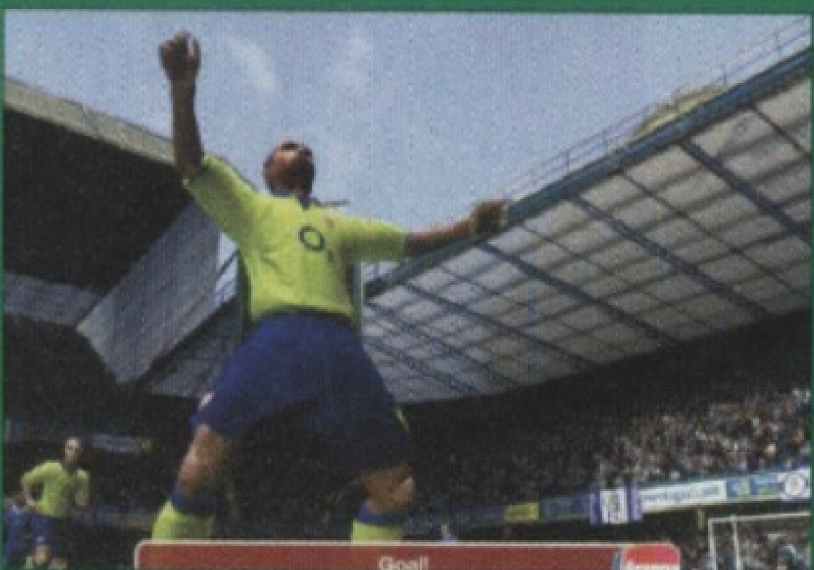
开赛时刻，双方球员入场。



阿森纳队的巨星们——亨利、维埃拉等人。



切尔西队球星乔·科尔遭受裁判口头警告。



无敌的亨利在游戏中
也是让门将最为畏惧的射手。

员的状态了。判断状态好坏需要参考"Fatige"和"Condtn"两项属性，前者表示球员的疲劳度，而后者则代表他的身体状况。此外作为教练，游戏中设计了"威望（Prestige）"这个属性（是否有些像玩《三国志》啊？）。威望值是一项消耗性的数值，教练平时"安排训练"、"洽谈转会"等行为都需要消耗一定的威望值，缺少威望值就什么事情也办不了了。

职业模式中的训练课分为个人训练（Individual Training）和球队体能训练（Team Physical Training）两项，这里主要介绍一下前者。在个人训练中，主教练每周可为每名球员安排不超过3项训练科目，这些安排需要花费很多威望值。训练科目的分类及各自的作用如下：

Sprints（速度）：提升进攻倾向、速度、耐力、力量。

Passing（传球）：提升长传球、过人。

Shooting（射门）：提升射门准度、射门力量。

Heading（头球）：提升平衡性、头球。

Tackling（拦截）：提升盯人、铲断。

Technique（技术）：提升意识、控球、带球。

GK Agility（灵活性，提升门将专修）：爆发力、敏捷度。

GK Skill（守门技巧，门将专修）：提升掷球力。

在经过一段时期的训练后，去查看球员的资料，就会发现其属性的旁边有两条分值槽，其中的蓝色槽代表该项属性目前的水平，另外一条绿色槽则代表经过训练后正在增长的能力，当绿色槽满值后，该项属性就会得到提升。

和现实中一样，选择那些大牌球星训练需要花费更多的威望值，有些得不偿失，选择鲁尼、乔科尔等等后起之秀就会有显著的成效，而且以后还可能在转会市场卖个好价钱。所以一定要培养年轻球员，你现在应该明白为何曼联要开出150万英镑巨资购买董方卓这个无名小卒了吧！

说起转会市场，你一定要多加留意，尤其是你球队的某个位置球员能力有欠缺的时候。当你在转会市场发现不错的球员之后，点击"Player Bio"左边的箭头就可以查看他的详细属性，右上角会显示该球员的"价值（Value）"，一般出价略高于这个价钱就可以顺利签下这名球员。另外你也可以把自己队中的多余球员放在转会列表中，放在队中也是浪费，不如卖出去划算。要提醒大家的是，在转会市场上每周只能洽谈一次，因为这也会消耗主教练的威望值。

后记

自从阿布拉莫维奇2003年夏季入主切尔西后，俄罗斯人已经先后烧掉了1.1亿英镑构筑起了超一流的豪华阵容，而在FIFA 2004中，我们也可以组建起一支世界顶尖的球队：



只要在游戏中拥有足够的虚拟货币（或直接创建球队），就可以打造这样一支"梦之队"，他们都是FIFA 2004中各个位置上属性得分最高的球员。有了这些巨星，再加上笔者这篇拙文，你只需好好练上一段时间，说不定明年也能上WCG的大舞台上风光一把呢！到时候，你可别光顾着一边儿偷着乐啊……

育碧公司于2003年11月推出的《代号13》是近期FPS新品中不可多得的个性之作，这款由育碧自行开发的游戏故事改编自比利时同名漫画，采用《虚幻2》图像引擎的画面表现为多格漫画的另类风格。本作所采用的卡通渲染并非什么高新技术，家用机平台上的很多作品都采用过这种技术，不过育碧公司把它引入PC领域并加以大胆创新的做法确实引起了不小轰动，在2003年度的欧洲ECTS展会上，该游戏还获得了最佳展会游戏奖。《代号13》的故事明显取材于肯尼迪总统被刺的悬案，只不过换了总统名字，一帮以数字为代号的阴谋家们企图借此篡夺国家大权，而游戏的主人公整容后冒充其中的13号特工与这帮野心家们展开了一系列较量。有趣的是，这位英雄还因为受伤失去了记忆，因此看起来他的使命几乎就成了一个不可能完成的任务。玩家将陪伴主人公经历种种惊心动魄的冒险历程，直到最后还有一个更加出人意料的结尾。本作以爵士乐为背景音乐，还真有点美国20世纪60年代的那种感觉，玩这款游戏宛如在看一套漫画书，又像在看一部快节奏的好莱坞大片



美国总统Sheridan在游行车队中突然遇刺身亡，全国为之震惊，FBI和警察们立刻展开调查，他们很快发现了刺客所用的狙击步枪，但那位刺客却不知所踪……



代号13

■贵州 yago

总评 8.4	
制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
载体	CD×4
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

上手精通(7)　音效(8)　画面(9)　剧情(9)　文化包容性(8.5)　创新性(9)

配置要求：
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：1.2GB

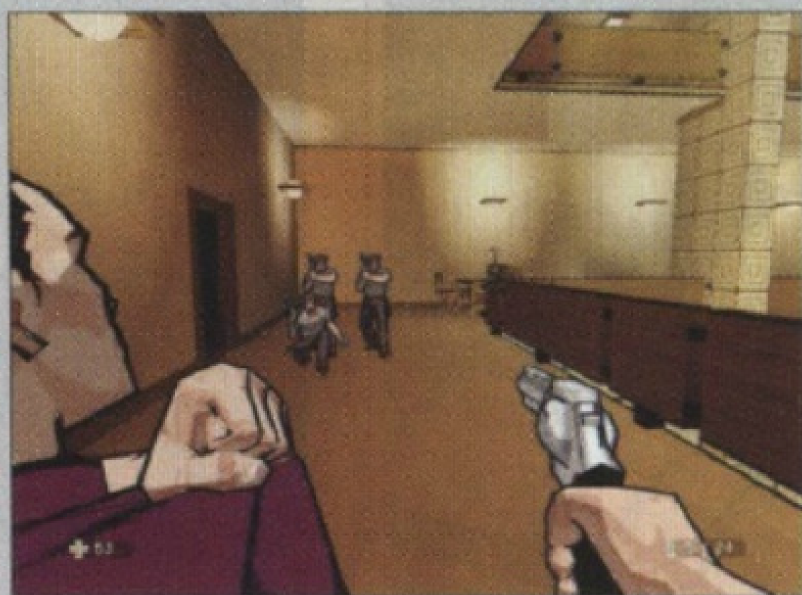
布莱顿海滩
Brighton Beach

睁开眼看见一位美女焦急地望着你，这是海滩救生员Janet，她在海滩上发现了你，可你是谁呢？记忆变成了一片空白，只有偶尔浮现的片断。因为头晕，看什么都是模模糊糊的（这里希望玩家不要误以为自己的显卡坏了）。跟着Janet走了两步就再度晕过去，醒来后已在急救室，好心的女救生员正在打电话联系医务站，她从你身上只找到一枚Winslow银行的保险柜钥匙。突然外面传来枪栓声，一阵扫射过后Janet倒在血泊中。你起身冲入后屋，拿取手枪、飞刀和钥匙，移动准星对着椅子或相片框，等待出现手形符号后按E拿起它们，然后从后门出去，将外面那名敌人砸晕。回到屋中换上手枪击毙前门外的敌人，用钥匙开门，出去拿取尸体上的AK-47。右侧的码头会冲来两名敌人，收拾他们后继续沿着木桥前进，注意两侧山顶上的敌人，至于驾快艇大喊大叫的那个老坏蛋先别理他。一路杀到海滩入口，干掉最后一名敌人后得到汽车钥匙，到小货车左门使用钥匙上车离开。

银行
Winslow Bank

带着无数疑问来到银行，前台服务员热情地称你为Rowland先生，看来你是这里的常客？出示钥匙后进安全门，服务员带你来到地下保管库入口，等厚重的金属门缓缓打开，然后走到最后一排柜子那里打开属于自己的保管箱，里面除了一只装满美钞的手提箱外，竟然还有一枚正在倒计时的定时炸弹！你似乎又想起了什么，记忆中隐约是一名黑人女子在这里埋设的炸弹，而且好像你也知道这件事。清醒过来后立刻往外跑，没跑两步炸弹就响了，回到保管箱处看到墙壁已被炸出一个大窟窿，从洞


上车逃离海滩。


劫持人质逃离银行。

基本操作指南：

1.移动控制

前进/后退：W、S键或上、下方向键

左、右平移：A、D键或左、右方向键

向上/跳：空格键

向下/匍匐：C键

跑/走：用左SHIFT键切换

2.战斗控制

攻击：右Ctrl键或鼠标左键

辅助攻击：右Alt键或鼠标右键

装弹：R键

切换武器：1～6或X、Z或PageUp、PageDn键

3.其它行动控制

察看：鼠标

向前看：=键

抓取/使用：E或Enter键

快速补血：Q或Del键

上一件物品：F或数字键0

下一件物品：G或数字键1

对话：T键

团队对话：Y键

里爬出去，往右经过一段夹墙后爬梯子钻入通风道。出来看到一名正在维修配电箱的保安，从后面靠近猛拳出击打倒他，缴获.44左轮一把。沿楼梯上去，用椅子袭击巡逻的保安，来到经理办公室外偷听到银行老板Winslow在电话中称你为13号，还叫一个名叫Mangoose的杀手来尽快解决你。打晕扑出来的保安后追进图书馆中，跳到放有医药包的桌子上，蹲下钻入通风口。出来后悄悄靠近那名女客户，从背后按E劫持其为人质，拿桌上的磁卡开门，出去后要始终面对保安，否则他们会对你开枪。逃进电梯后放下人质换上武器，楼下突然出现的杀手们正在袭击保安，消灭他们可缴获霰弹枪。在楼梯口有具保安尸体，进旁边的破屋从太平梯离开，爬下梯子后很快被赶来的FBI特工逮捕。

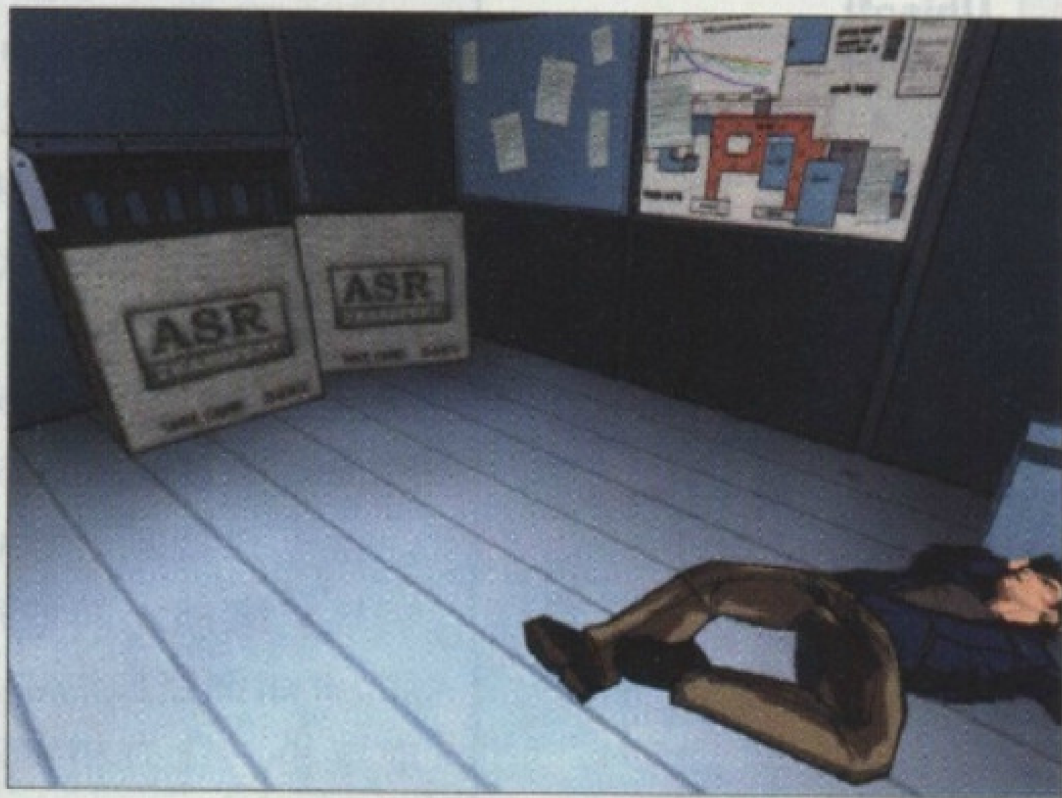
联邦调查局
FBI

FBI头目Amos通过现场照片断定是你杀了Sheridan总统，审讯中突然传来的爆炸巨响引开了他们，记忆中似曾相识的黑人女子出现并用枪打断了你的手铐。脱身后出门溜到对面钻入通风道，出来后门外的两名FBI特工会闻声进来查看，迅速用椅子或酒瓶打晕他们，转入电脑室中再进通风道。此时大批不明身份的杀手闯进来与FBI特工们混战，趁乱钻入对面通风道中继续潜行，从通风道尽头出来后看见一名特工倒在门外，掏出手枪进那扇门收拾里面的杀手，然后从后门出去，干掉一名追来的杀手后进入破旧房屋区。这里的杀手神出鬼没，尽量用霰弹枪冲近射杀，最后经过一段甬道抵达通向屋顶的梯子。

琼斯少校
Major Jones

来到屋顶上见到那位黑人女子，她自称是Jones少校，Carrington将军的特别助手，也在调查总统被刺案的真相，不过现在将军已经失踪3天了。Jones给了你一具抓钩，这可是飞檐走壁的好东西，学她发射抓钩把自己拉上高台。两人正在谈话，对面楼顶突然有动静，赶紧躲到屋顶建筑后，Jones会给你一支狙击步枪。蹲下慢慢侧移，看到敌人枪手再打开瞄准镜，对准头部开火一枪毙命。干掉这两名枪手后右侧楼顶还有一个，然后用抓钩荡到下面天台上尽快消灭附近敌人。接着Jones来





仔细观察不难发现出口。



上前与Jones会合。

撬锁开门，照旧由你充当先锋，跟着她从右边门出去，上太平梯，注意在尽头要跳过断裂处。等她撬锁后杀上屋顶，换狙击步枪消灭右面楼顶上的3名枪手。接着飞身跃到对面楼顶上，进铁栅栏门，旁边小屋发生爆炸，趁乱消灭四散奔逃的敌人，然后跟着她跳入对面楼的窗户中。这时线人发来情报，告知Carrington将军被Standwell将军抓到位于阿拉巴契亚山的秘密军事基地中。屋外敌人射来火箭弹将墙壁炸开一个口子，用狙击步枪解决掉外面的火箭筒手，然后冲出去消灭残敌，进右边屋内关闭防空系统，出来还有一场战斗，注意保护Jones的安全，最后登上直升飞机离开。

基地之桥
Emerald Base Bridge

来到白雪皑皑的山谷中，先听见戴红帽子的SPAD特种部队袭击基地守兵。来到公路入口消灭驻守巡逻的敌人，然后返身沿着雪路走，解决掉两个修车的坏蛋后来到基地大门的吊桥。先用弓弩射杀对面屋顶和山梁上的巡逻兵，再进左边仓库，到2楼打开吊桥电源，然后换上M16突击步枪对付大批蜂拥而来的敌人。返回吊桥控制室拉闸开动吊桥，冲过去消灭屋子里冒出的敌人，借助箱子跳上左侧屋顶，用抓钩升到山梁上，拐弯后钻入通风口中，最后从竖梯进入基地。

基地之巅
Emerald Base Roof

从通风口出来后拿取箱子上的飞刀和弩箭，现在开始潜入作战了。左侧箱子后面有两名流动守卫，摸清规律后用飞刀解决他们，潜行到大门处用弓弩射杀吉普车前的守卫，返回左侧的第一间屋子，用撬锁器开门后以猛烈火力赶在里面的两名敌人报警前消灭他们，然后破坏旁边墙上的第一个高压电开关，接着到吉普车前的小屋中撬锁开门破坏里面的第二个高压电开关。沿正面摸到侧院的入口，撬锁进去后迅速潜行到左手边的房子拐角，用飞刀解决靠近的巡逻兵，撬开旁边的门入内破坏第三个高压电开关，再换上弓弩逐个解决院内巡逻的另外4名敌人。第四个高压电开关在侧院尽头的屋内，靠近会听到里面的敌人在谈论失踪的卡车，撬开门冲进去一通狂扫，破坏开关后返回大门右侧。干掉小院和屋内的敌人后从梯子爬上高台，跑到高台另一端尽头可看到一个吊钩，从这里下去再次钻入通风道中。


进仓库到这里来开启吊桥电源。

卡灵顿的囚室
Carrington's Cell

在通风道里没走多久就偷听到Standwell将军在训斥其心腹MacCall上校滥杀误事，等他们走后再跳入


路在头上。


准备弓弩一击必杀。

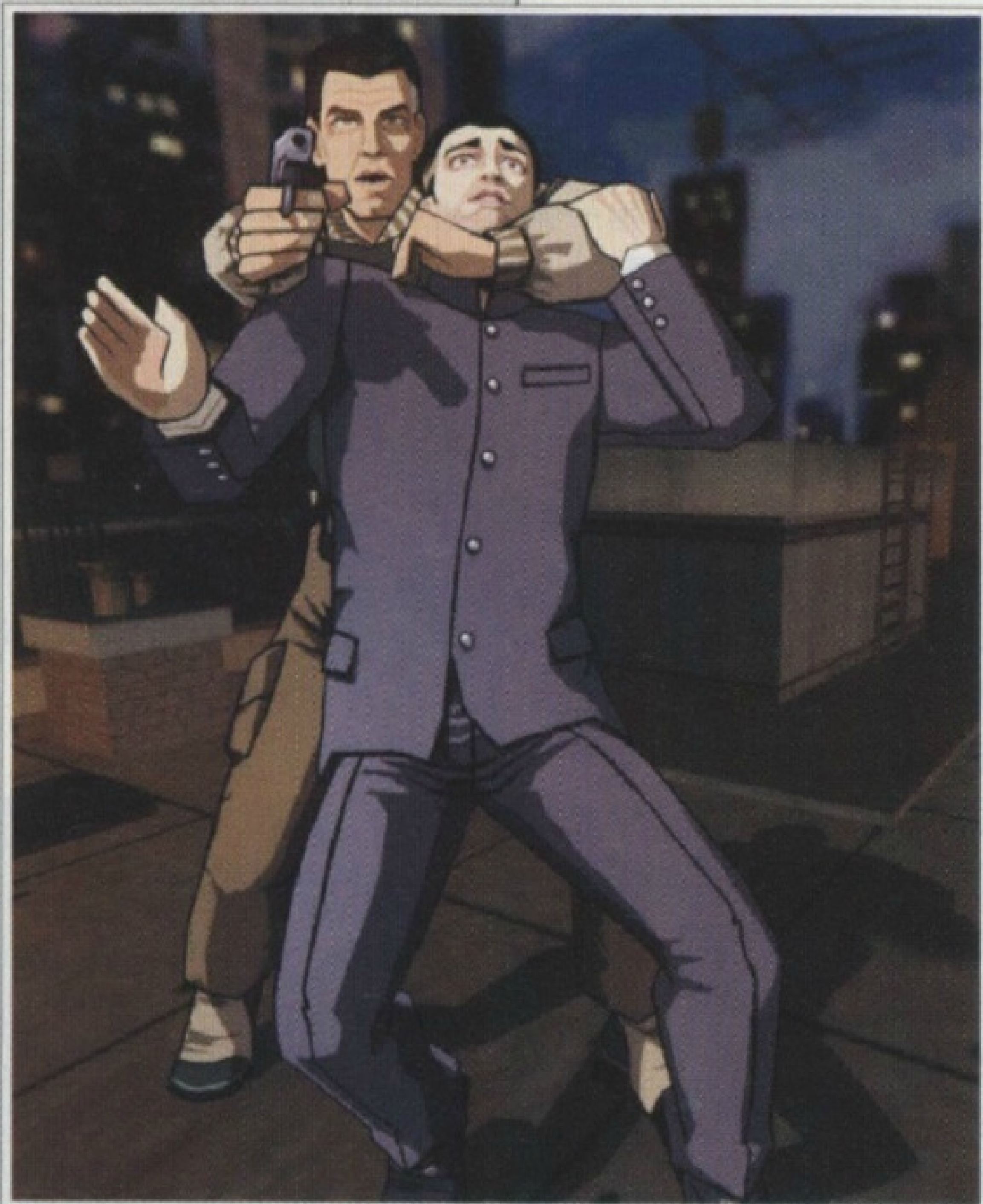
基础战术指南：

《代号13》的难度总体上来讲并不变态，很多时候只要你动动脑就能轻松度过难关，当玩家靠近一些重要的道具和关键地点时，系统都会自动弹出白框以示提醒。抓钩是本作最重要的道具，这个东西还带有可拉放吊索的小电动机，实在是“居家旅行”的必备良品。使用时按F键将抓钩拿在手上，对准可以发射的吊挂点按鼠标左键发射，如果抓钩符号为红色则表示相隔距离太远。挂钩后主人公右手上会出现一个电动按钮，此时按左键是收绳子，按右键是放绳子，上升或下降的同时难免身体会晃荡，很多时候主人公必须靠这股“荡劲”才能到平台上方。如果配合晃荡的方向轮流按前后键，则摇摆幅度会越来越大，时机成熟时迅速按下E键即可松开抓钩，主人公的身体会正好落在平台上。

在一些秘密潜入型的任务中，经常要求将敌人的尸体藏好，但有时靠近敌人尸体后背负标志并不出现，这是因为玩家当前装备了双手武器，必须将手上武器换为短小轻型的手枪、乌兹之类才能扛起尸体，劫持人质时也是同样道理。另外战斗中玩家可以双手各持一把轻型武器，看上去很是威风，不过耗弹量却直线上升，所以有时还是要改回单手持枪以节省弹药，使用鼠标右键即可实现单双手武器的切换。对于步枪、机枪、狙击步枪等重型武器，鼠标右键是射击模式切换键，对狙击步枪就是打开瞄准镜，对AK-47和机枪是切换三发点射和扫射模式，对M15突击步枪鼠标右键是发射枪榴弹，没事千万别乱按。

特种作战需要特种武器，游戏中能悄无声息取人性命的武器有消音手枪、飞刀、单发弓弩和三发弓弩，后3种最常用。飞刀必须射敌头部，因此要求近距离攻击，最适合从背后或侧面偷袭，但只能针对单身敌人。单发弓弩和三发弓弩都带有瞄准镜，前者可远程攻击，但每次发射后要换上弩箭，不适合对付多名敌人。只有三发弓弩可在不切换瞄准镜的情况下连射3箭，对付两名结伴的敌人最合适，如果敌人太多最好还是换用自动火器。

敌人一旦发现你的存在后通常会做出各种躲避动作，需要精确瞄准的飞刀和弓弩都失去了作用，这时就要靠游戏中随处可见的各种家具了，从椅子、扫帚、酒瓶、相框到板砖全都可以用于近距离砸晕敌人，这些民间兵器的颜色通常都比其它背景饰物更深一些，玩家很容易就能辨认出来，只要抓起来带点狞笑贴近敌人，对方绝对跑不掉，白光一闪人倒地上，有时甚至可以仅凭椅子砸遍整个基地。



书房中，门口左右两侧都有敌人巡逻，索性掏出M16杀个干净。收集附近房间里的补给后乘左边走廊尽头的电梯上去，干掉楼顶走廊中巡逻的两名敌人，来到一扇密码门前却无法进入。跳到门边箱子上钻进挂有布条的通风口，沿着铁梯爬到最高层，在暗道尽头是口通风井，井内每隔一段时间就会电弧闪烁。先用弓弩射倒在井口下站立的那名敌人，发射抓钩挂住头上吊钩，当电弧一停立刻跳下去，同时猛按鼠标右键放绳索，下来后迅速换枪干掉高处的另一名敌人。从小门进去拿到磁卡，而敌人援兵也闻讯赶来。刷卡开启大门出去一番混战，清静之后再度来到密码门前刷卡进入。经过监控室，在走廊尽头的房间里再钻通风道，途中听到Carrington将军的声音感觉似曾相识。跳到囚室外撬锁救出将军，他会给你一个嵌入式耳机。将军把门外守卫诱进来，你干掉他后一路杀出去。外面左右两侧走廊均有敌人，不要吝惜你的枪榴弹，护着将军向右逃跑，几场战斗后来到出口。

缆车站
Cable Car Station

与将军来到缆车站附近，先靠近车站干掉外面巡逻的3名卫兵，入内剿清残敌，其中一人身上有磁卡，拿到磁卡后到车站外的小屋门前刷卡入内取得保险丝。这时赶来的敌人援兵也已逼近，就在小屋外与其展开激战，千万不能让敌人射杀将军。消灭他们后与将军进入缆车站，先到右边房中装上保险丝，再上2楼控制室拉闸启动缆车。下来到登车口与将军会合，突然后面又有敌人杀来，解决他们后将军会给你一支狙击步枪，进缆车开始新的冒险。途中将军告诉你刺杀总统的是一个阴谋组织，他们共有20名特工，其中执行暗杀的13号特工实际上已被该组织派出的杀手Mangoose干掉。如果是这样，那么你又是谁呢？


右侧小屋中有保险丝。

缆车
Cable Car

坏蛋们用火箭筒炸坏了钢缆架，将军沿绳索先降到地面，你要用狙击步枪干掉卡车周围的3名敌人，注意先打车顶上的火箭筒手。爬上缆车顶，利用抓钩安全降到地面，继续迎击四面出现的敌人，尤其要当心高处的火箭筒手。将军会跑到一个小洞中躲避，你得为他解决外面围上来的群敌，然后逃入旁边的山谷中，一路为将军断后。冲上斜坡后见到驾机前来接应的Jones，此时应赶紧操起那挺座式重机枪横扫来自四面八方的敌人，消灭干净后登机离开。将军手下的女特工Kim发来求救信号，据说Mangoose正在追杀她，看来必须前往营救。


爬上缆车顶可使用抓钩。

科罗尼湖
Kellownee Lake

本关武器不趁手，双发猎枪用起来很不爽，弹药也很缺，因此只能靠近距离爆头杀敌。先消灭4名敌人，然后走到湖边往左转，消灭小艇旁的两名敌人后继续左行，在雪人旁干掉埋伏的敌人。从雪人旁的入口来到湖边，借助冰块跳到对岸，上岸后来到一块巨石旁突遭包围，先解决巨石顶上的敌人，然后边跑边打逐个解决。继续前进，从瀑布下过去后背后又出现敌人偷袭，收拾他后再走一段即可找到Kim的小屋。


直接从瀑布下走过去。

科罗尼藏身处
Kellownee Hideout

在一片寂静中进入小屋，Kim的出现让你又回忆起一些东西。原来她就是17号特工，而她的丈夫13号特工刺杀总统之后被灭口。13号特工临死前逃到这里，Kim悲愤之余决定与Carrington将军合作复仇，通过外科手术将你整容后冒充13号特工以引蛇出洞。现在阴谋家果然纷纷暴露，剩下就看你的了，说完话Kim从屋后逃走。根据回忆从屋角木箱子里取得M60机关枪，从窗口向外射击，如有敌人冲入屋中可将其扫倒，敌人的一架直升机也会赶来居高临下扫射，干掉机舱内的两名敌人后它会自动飞走。不久后敌人用火箭筒攻击木屋，并在后墙上炸开一个大洞，赶紧从这里撤，边逃边杀退到谷底。突然间发生雪崩，耳边只听到Jones的惊呼声，随后就失去了知觉。

疯人院
Plain Rock

醒来后发觉自己居然身陷疯人院，Mangoose等人对你的真实身份表示怀疑。不久后两名警卫来押解你前去审讯，跟着他们走，不要超前也别落后，否则会被痛打。进浴室后先操起瓶子扫帚什么的干掉两个扑上来的变态警卫，在他们身上得到清扫间钥匙，打开门进去。从通风口爬到管道上方，绕行拿取飞刀，然后钻入通风道中。来到门卫室用飞刀干掉下面的警卫，夺取手枪和钥匙，上台阶后任选旁边两扇门之一离开。偷袭过道里巡逻的警卫后得到新的钥匙，外面天井中不但有巡逻警卫，高层走廊上也有敌人，干掉他们后搜取钥匙。两侧小屋中可获得狙击步枪和医药包，然后乘电梯上到天井顶台。在电梯里先用狙击步枪射杀外面的警卫，经过死刑室和牢区钻入电器维修通道，射倒一名持枪的逃犯后沿着井中梯子爬下去，落入水中再从对面的梯子爬上去。

约翰逊医生
Doc Johansson

从更衣室里出来，溜到大门前偷听到下班医生与前台小姐的对话，然后到有警卫出现的房间内打晕他拿走磁卡。本关中不可杀害医护人员，因此走另外一侧的通道进入病员室走廊，但在此之前必须到偷听谈话处的电子锁那里刷卡。到病员室走廊后，沿着右侧的病员房间一路偷袭过去，穿过尽头的大门后进右手一扇有火焰标志的门，打晕解剖室内的医生护士后扭头对付闻声而来的警卫。拉开尸体冷藏柜，以其为台阶跳上柜顶钻入通风道中，来到Johansson医生办公室的顶棚上，转几圈后不慎踩破顶棚掉了下去，随即与这位20号特工展开激战。此Boss动作迅速，他发射的飞刀倒没什么，如果给他的毒针扎中才厉害，头昏眼花不说，当前的武器也会掉落在地。干掉医生后打开墙上保险柜拿回自己的装备，同时开门救出那位被关入囚室的小姐。此时门外已被大批警卫包围，换上手枪暂将小姐挟持为人质一路往外闯，只要面对警卫他们就不会开枪。退到大门处，前台小姐会让外面的警卫开门，一口气冲出去即可。

大峡谷（一）
Canyon

与女人质冲入救护车中逃跑，不料途中翻车，只好撇下她独自前进。拐弯后用吊钩爬上高处，注意乱石中时常有敌人出没，头顶上也频频冒出枪手。第二次用吊钩攀高后会在转弯处遇到火箭筒手的阻击，用狙击步枪快速射倒他们，如果被火箭弹击中就惨了。通过这道死亡路口向右转180度，沿天桥折上山梁，前面有个钢缆吊塔，按使用键挂上钢缆即可滑行到对面，消灭山头上的敌人后走下方山洞。从洞口出来右侧会有死亡火箭筒手挡路，解决掉他们后利用吊缆滑行，在各山头之间拿取弹药，沿着山

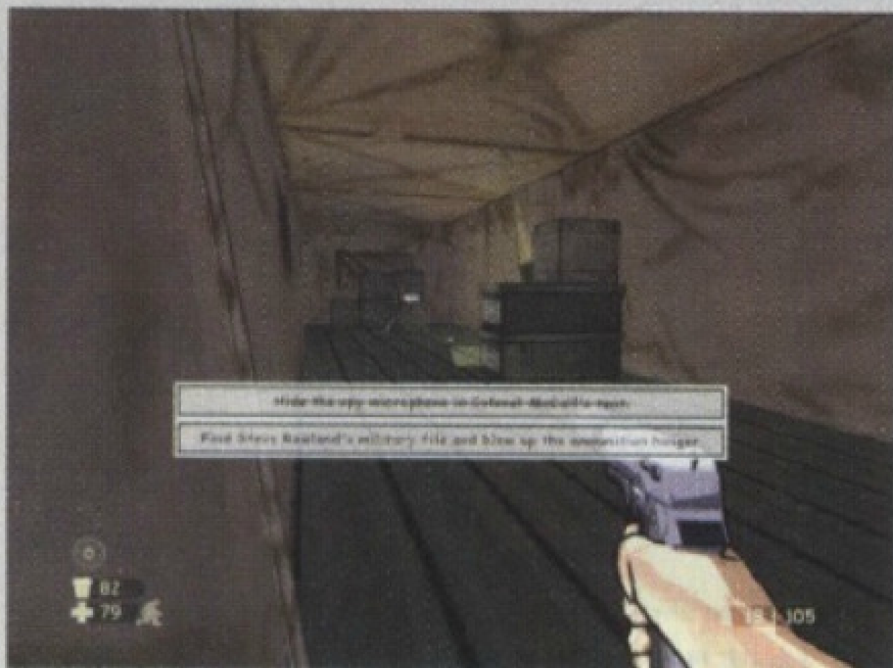


精神病院的天井好大。



利用尸体冷藏柜作跳板。


利用吊钩荡过悬崖。


躲在此处偷听敌人密谈。

脊上的小道向洞口左侧前进。经过又一道吊缆后，干掉下面的火箭筒手，现在火箭弹资源丰富，咱也来扮一把兰博。越过前面的山坡会有大批敌人涌来，用火箭筒对付他们再合适不过。战斗结束后爬上山坡，消灭沿途敌人，用钢缆滑到对面的矿井入口，进矿井后左右两条路都可以走。

大峡谷（二）
Canyon

从矿井出来后别急着上吊缆，先狙杀下面山谷里的敌人，然后再滑到对面拿取弹药，沿着矿车铁轨下到谷底，前面如果又冒敌人出来只管用火箭筒轰个稀哩哗啦。扛着火箭筒一路杀过去，在天桥下用吊钩升到山顶小道，轰光前方敌人后从天桥断裂处一跃而过，往前走两步又会有敌人出现。结束战斗会返回天桥断口，沿着边缘慢慢跳到谷底，连上两道木梯后来到一处巨洞前。上第三道木梯后用火箭筒报答躲在窗口后迎接你的两个坏蛋，但别忘记两边破楼下都还各藏着一个家伙。到洞底右侧的房中，经过一段暗道来到一个深谷，谷底停放着一架鹞式垂直起降战斗机！靠近飞机时要小心还有一名敌人会从山顶上冒出偷袭，之后才能乘Jones为你驾驶的专机离开。



排污沟
Sewage

为了进一步调查真相，Jones把你带到了SPADS特种部队的基地附近。游泳靠近灯塔后潜入水中，每次换气可坚持24秒钟，在水下有个排污口，准备好后钻进去一口气游入基地内部的水池。浮上来时会听到两名士兵在聊天，小心躲藏到他们走后再发射抓钩登上天桥。到仪表台这边拉闸刀开启排污管，然后蹲下，很快会有一名敌人从对面过来，用弓弩解决他。然后跳入水中，从打开的新管口进去，途中有个右转出口通向另一水池，进去换气的同时可以听到敌人谈到潜艇，接着继续水下赶路，眼看就要撑不住时终于从山洞中冒出水面。钻出洞口先用弓弩射杀天桥上巡逻的两名敌人，然后用吊钩荡过两处绝壁平台来到另一个山洞入口，出来后隔着铁丝网可听到Standwell和MacCall的谈话。在右边不远处有个井口，沿着梯子下去。

特种部队基地
SPADS Camp

经过一段长满水草的沟渠潜入水中，游到尽头会看到左侧墙上的梯子，爬上去进入基地浴室，听到外面的对话得知自己的原名叫Jason Fly。从衣柜中拿手枪消音器，轻轻打开门，用弓弩逐个射杀外面巡逻的敌人。注意岗楼上的哨兵，穿过一座库房后继续如法炮制，来到第二座仓库里时可从Jones那里获悉敌人将在外面的沙漠营帐中召开秘密会议。暗杀营帐附近的巡逻士兵，千万不能让他们报警，之后要把他们的尸体都搬回仓库藏好，然后钻进中间那座沙漠式样的营帐。在办公桌旁设下窃听器，然后蹲下从旁边的侧门钻到隔壁偷听MacCall等人的谈话。等他们散去后在后帐箱子上得到Steve Rowland的档案，接着返回办公桌拿开门磁卡。离开营帐用磁卡进入另一扇门，消灭周围敌人后撬开仓库旁的棕色小门进去，在炸药箱旁埋设炸弹摧毁这座基地。

麦克尔
MacCall

爆炸过后整个基地陷入一片火海，动画结束后迅速向前奔跑抢占那挺座式重机枪，用它猛扫仓库中涌出的敌人。Jones发来消息，敌人发现了小艇，看来得另寻出路。沿着原路返回，遇到的敌人一律消灭干净，最终会遇到在外堵截的MacCall，这位11号特工叫嚣着要和你一决雌雄，然后就开始

边跑边攻击你，靠近这家伙让他尝尝枪榴弹的滋味，再加一通扫射就能放倒这个坏蛋。从MacCall尸体上拿到钥匙，走出打开的大门，观察附近会发现还有扇小门，上前开门过关。

潜艇基地
Submarine Base

开始要争分夺秒往前冲，换上M60机关枪一路扫射，沿途的金属闸门会缓缓落下，如果不赶时间就过不去。连闯两道门后从高台侧面放吊钩下到一处宽阔的大厅中，所有闸门都关上了，仔细看集装箱群中有一溜红色的爬梯，从这里上去钻入通风口。通风口的尽头上方也有吊钩，挂上后



沿红色爬梯上去。



就躲这里了。

慢慢下，如果下面有敌人就掏出消音手枪干掉他。落地后终于看到了即将启航的潜艇，不过船坞附近还有不少敌人，用弓弩偷袭还是端起机关枪乱扫就看你自己的选择了。消灭所有敌人后系统会提示你潜艇尾部有一入口尚未关闭，于是赶紧从石壁一侧下水游到潜艇上，从入口钻进艇内。

潜艇
Submarine

进入潜艇后要尽快找个地方躲起来，如果被人发现就不妙了。蹲下慢慢潜行，在反应堆旁听到船长吩咐水手不得打搅他休息，看来躲进军官舱房是个好主意。缓缓靠近背对你的船员，用消音手枪爆头或按E将其扼毙都可以，沿着艇内通道一路潜行过去，干掉所有挡路的船员，最后来到船长所在的控制中心。等船长离开后使用通讯仪与Jones取得联系，接下来继续前进，在走廊尽头干掉一名船员后即可看到旁边有间标有军官舱房的门，进屋后拉开帘子躲起来。

潜艇
Submarine

没想到还是被敌人发现了，从帘子后出来操起瓶子顺手给进门查看的敌人一下子，既然行踪暴露就只有逃了，目前只能从鱼雷发射管出去。此刻不必小心行事，摸出M16一路冲杀，绕一个圈后下到鱼雷舱中，船长Edelbright带人围了上来，杀他并不困难，不过还要小心四周助战的敌人喽罗。经过激战后，从船长尸体上拿到一把钥匙，在鱼雷舱里有梯子通向上层舱室，用钥匙打开舱盖，上去又是一番激战，在通道尽头的船长室中得到鱼雷发射管的控制钥匙。返回鱼雷舱，在右侧鱼雷发射管旁的控制器上使用钥匙，鱼雷管舱会缓缓打开，等舱门完全打开后钻入，注意身后会突然冒出敌人偷袭。

破坏
Sabotage

离开潜艇后发现身处一座秘密船坞中，从艇首左侧的舷梯爬上岸，消灭仓库中的敌人，在后面第二座仓库中有3名敌人装备有重型护甲，弓弩收拾不了他们，必须利用箱子作掩护靠近后扫射，同时要小心高处打冷枪的敌人。从仓库角落里的舷梯上天台，在最高处拉闸启动搬运吊车，对面控制台屋顶上会有更多敌人出现，先歼灭他们再跳上反复来回移动的吊货堆。用枪打碎控制台的玻璃窗，然后射出抓钩挂上仓库顶部，看准时机荡进控制台内，开启船坞的排水活门，然后收集附近的弹药补给，直接跳入艇尾水中。在潜艇尾部推进器上埋设好炸药后迅速从旁边的舷梯登岸，爆炸过后消灭新出现的敌人，然后下水向艇首前进，沿途会有不少敌蛙人拦截，使用射鲨枪干掉他们。最后钻进打开的排水活门，爬上尽头的梯子过关。

33号码头
Quay 33

沿着箱子攀入窗内，下梯子后沿着墙边走道摸到控制室，如果被敌人发现就要用最猛烈的火力干掉他们。

在控制室里打开仓库大门，会有敌人涌入，此时可以下到地面来个短兵相接，也可以用抓钩荡到集装箱顶上居高临下攻击敌人。离开仓库后右转拐入集装箱货场，干掉院中敌人后爬上控制台2楼，拨动开关吊起集装箱砸开仓库墙壁，从断墙处跳进去后又是一场激战，在停有直升飞机的仓库中上梯子，在角落2楼的小屋中找到磁卡，下来可打开直升飞机旁的密码门。进去后尽可能收集火箭筒弹药，出门后会遭遇一架武装直升飞机的攻击，打这个Boss只能用火箭筒，注意它会灵活避开你的攻击，只有在发射火箭弹时它才会暂时不动，如果弹药耗尽可在四周找到补充的火箭筒。最后终于把这家伙揍了下来，来到码头出口处与Carrington将军等人会合。

布里斯特大酒店
Bristol Suites Hotel

进入酒店后用椅子扫帚什么的击晕过道上巡逻的男女卫兵，记得把他们藏进清洁工具房中。在侧室柜台上拿取41号房的钥匙，溜进41号房间，走到窗户边打开远程窃听器锁定对面房间里的Winslow，注意要十字准心始终锁定他的大概方位，否则任务失败。片刻后Willard与杀手Mangoose进来开始密谈他们的篡权阴谋，突然Willard有所警觉，一帮坏蛋眼看就要逃跑，立刻换上武器往外冲，见人杀人，沿原路冲回洗衣房外，有个敌人会打开配电房出来，击毙他后进去迅速关闭电梯电源。出门后FBI特工会砸开门冲进来，可别杀错了自己人，跟着他冲到大厅里，然后从电梯井爬到楼上，透过玻璃地板可以看到Winslow在跟他的女保镖商量脱身之计。摸出一双乌兹冲锋枪直接向下扫射，边打边转圈躲避对方火力，很快就能放倒Winslow和他的保镖，下去从他的尸体上取走机密文件和钥匙。打开门后看见FBI特工被Willard射倒，这个家伙还在负隅顽抗，迅速冲到他面前照头一通乱扫就结果了这个5号特工。

修道院花园
Sanctuary Garden

仔细观察四周会发现一处落叶掩盖的地沟入口，拨开枯叶钻进去来到花园中，尽量用消音手枪和飞刀秒杀巡逻的敌人，如果被敌人发现并报警即告任务失败。一路杀到一座水池边，看上去似乎没了去路，跳进水中潜游到水井口，从梯子爬上去迅速干掉两个卫兵。从旁边的铁栅栏缺口处爬到外面山壁上，借助头上的绿色圆环用抓钩荡到对面石壁上，从落叶遮盖的口子钻进花园，消灭掉台阶上和院中巡逻的卫兵。注意台阶上还有个左右巡视的敌人，在他身后的侧院中还有个敌人，这两位都装备有防弹头盔，干脆摸出AK-47来个狂风扫落叶。从台阶右侧的小门来到教堂前，发生回忆片断后进教堂，绕到十字架后面可看到一个使用标志，多按几下推倒十字架砸开地板，从秘密通道入口下去。

修道院大厅
Sanctuary Hall

先来到一间有巨桌的会议室中，用弓弩射杀桌边巡逻的两名守卫，从另一边的门出去，干掉路口站立不动的弓弩守卫，然后蹲下沿着走廊往右蹭，射倒对面右侧的守卫后，身边会突然又冒一个出来，转身用弓弩干掉即可。沿着悬空的楼梯来到对面楼上，此时有一名女守卫突然冒出来，冷静解决掉后从她出来的门进去，射倒台阶下巡逻的敌人可得到一把钥匙。从交叉的另一道悬空楼梯来到铁栅栏门处，开门进去获取抽屉内的磁卡，然后沿原路返回，刷卡打开密门，迅速闪身钻进去。居高临下用连弩射倒两名正在交谈的守卫，下到大厅里，从角落的小门来到画室，贴近画室最内侧的墙壁可打开两扇隐蔽极好的砖门，取得里面的石雕组件。返回大厅中把组件嵌到巨石上的凹缺处即可打开通向最底层的暗门。

修道院废墟
Sanctuary Crypt

在地下甬道中前进的同时果断消灭沿途敌人，动作要快，不要让对方发出警报。利用抓钩爬上山壁，从侧面潜入铁栅栏门后，小心不要失足摔死。沿途还有多扇门需要撬锁打开，不用担心敌人会破门而出。Carrington将军会要求你尽快赶到窃听地点，没有他的命令不得妄自采取



从这里推倒十字架。

要用这个才能打开暗门。

行动。经过一段很长的台阶后来到钟楼断墙处，正好可以听见下面一帮恶棍畅谈他们的秘密计划。获悉全部情报之后，Carrington将军下令迅速撤离，发射抓钩挂在吊钟底部，然后一气降到教堂地面。蹲在神坛后伺机消灭穿白袍的敌人，接着两侧露台上又会出来白袍敌人，消灭他们后从左侧门来到露台上，用抓钩荡到对面露台。剩下要做的就是掏出AK-47，一路只管狂奔，如有敌人挡路就边冲边扫其头部，这样最省时间，最后打开一扇木门逃到山崖上。

修道院悬崖
Sanctuary Cliff

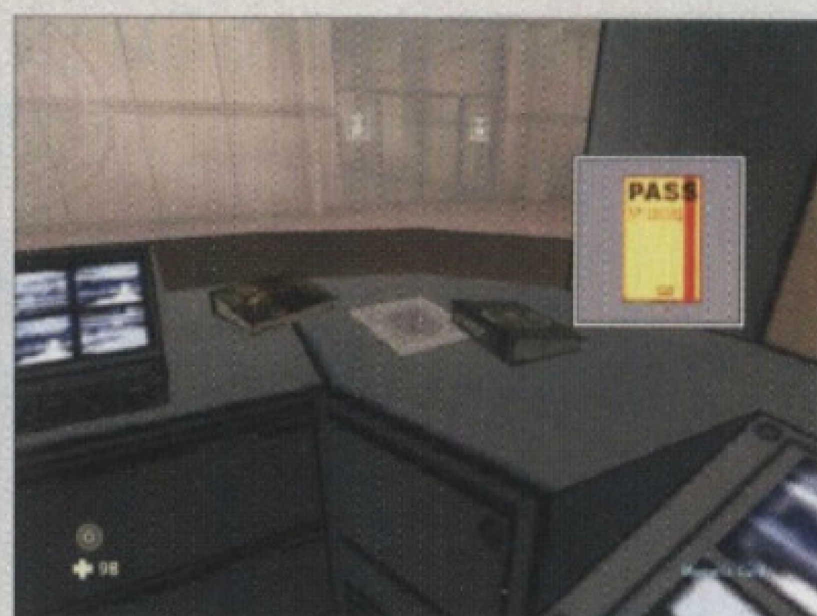
现在开始一段007风格的惊险逃亡，沿着山梁一路狂奔，沿途遇人杀人，遇沟靠抓钩。对于层出不穷的拦截敌人，最快的解决办法仍然是冲锋到近距离用乌兹或AK爆头。经过几段吊缆滑行后来到一片空地上，先对付前方小道上出现的群敌，接着身后会出现一架直升飞机，舱内敌人频频向你射击，推荐使用弓弩将其一一击倒。不料又来3架相同的直升飞机，此时敌人火力凶猛，赶紧退到最远距离上，继续用弓弩射杀舱内的枪手，注意根据直升飞机晃动的规律调整提前量。赶走这3架直升飞机后终于迎来了将军的救援直升机，扑到悬崖边朝放下的绳梯跳过去即可。

潜入秘密基地
SSH1 Base Admission

Sheridan总统的弟弟，参议员


从右上方的山壁翻越过去。

Wally听完将军的汇报后，决定带着大家前往SSH1秘密基地探察，13号特工化装为保镖，另有两位美女装扮为财务监察。进入基地后分头跟参议员往右去控制中心，总统顾问Calvin出来迎接，但他提出只能让参议员一人进入秘密基地面见总统。旁边的卫兵陪同13号特工返回入口处，注意旁边更衣室的门正好开了，和出来的士兵打个招呼后溜进去。进门后立刻向右转，撬锁进去拖过椅子砸晕卫兵，然后拿取磁卡并打开大门外的玻璃门。本关特别强调隐秘性，一旦杀死敌人或被发现后报警即告任务失败，因此只能偷袭砸晕。玻璃门开启后立刻从旁边侧门出去，冲到大门前刷卡进入基地深处，利用沿途取得的椅子、扫帚等击晕巡逻士兵，记得把他们打昏后搬到配电房中藏好。经过第二座控制室后乘电梯下到地底深处，出门后沿着右边墙绕进控制室后面的走廊里，经过更衣室的通风口可以偷袭外面巡逻的士兵。几经周折来到会议室外面，先打晕站在自动售货机前的士兵，顺手把他扛进卫生间，然后操起椅子站到门边听Calvin与总统等人的对话。会谈结束后会有士兵钻进卫生


从控制室取走磁卡。

间，砸晕他和外面的警卫，从隔壁的梯子下去。

基地陷阱
SSH1 Trap

出来后二话不说继续靠椅子混饭吃，先开门砸晕外面的大兵，然后一路砸过去，砸、扛、躲一气呵成，把军械库里洗劫一空后换上武器准备来真的。开门进入有会议桌的大厅，走到中间就会传来总统被劫持的消息，同时大厅四角会冒出几名敌人，把前面节约的子弹都尽情倾泻在他们身上吧。之后上场的是3号特工Standwell将军，靠近他们一阵密集扫射，然后从尸体上拿取钥匙和文件。在左前方的凹室门前使用钥匙打开门，可怜的Galbrain总统被囚禁在此，没说几句话就因心脏病发作倒下。旁边的红色按钮可打开会议厅后门，扛上总统先生赶路吧。在拐角处放下总统，转弯后看见参议员等人被押走，然后是扑过来的敌人，消灭他们后继续扛起总统，前面不远处有自己人迎接。在电梯门前放下总统，然后帮助卫队与SPADS的坏蛋们战斗，歼灭顽抗的

敌人后得知全红行动已经启动，卫兵打开金属门，让我们的英雄前去拯救世界。



参议员大哥快想密码。

全红行动
Total Red

进入金属门后看到右边玻璃窗后被囚禁的参议员和两位美女，先到左边武器库去补充弹药，然后开门进入巨大的控制中心。放心大胆直冲到入口旁，在此守候拦截向外扑出的敌人，敌人会发现你，但玻璃窗是防弹的，他们除了冲出来外根本拿你没办法。等大厅里的敌人死得差不多了就冲进去，目标是Calvin所在的房子，上台阶时注意埋伏的敌人。绝望的Calvin躲在总控中心里拔枪自杀，他死后门才会打开。进去从这位2号特工身上拿取钥匙和文件，返回入口处用钥匙解救参议员等人，得知全红行动将引爆20亿吨当量的核弹，赶紧到走廊尽头的大门前让参议员输入密码。


把这里全部打烂就能拯救世界。

最后决战
SSH1 Final

世界末日已在倒计时了，你只有120秒的时间。冲出门去到导弹发射井旁登上平台，拉右手的开关启动平台。换上抓钩注意看头顶，等靠近吊钩时立刻发射，荡到对面后只管向前飞奔。一堵金属门徐徐在眼前关上，从金属门前的侧门进去，在墙上的广告画下方有个通气口，钻进去后落到控制室，千万别去碰那个红色按钮。赶紧上梯子，连撬两道门锁来到配电房外，用冲锋枪扫开铁栅栏门，进去后只管瞄准闪蓝光的配电箱射击，全部打烂就能拯救世界。接下来开始拯救自己，沿原路返回导弹发射井，从长长的梯子爬下去后会遇到老对手Mangoose。这家伙极难对付，他会绕着导弹偷袭你，身形超快且弹无虚发。对付他必须用M60机关枪，开始先追着他死绕，别换方向，当他的血损失三分之一后导弹开始缩回发射井筒中，Jones也赶到增援，她打倒的敌人会掉到附近给你带来补给。Mangoose此时动作更为灵活，要用机关枪追着他扫，同时多注意随时加血，当导弹全部缩回发射井筒后他就无处可藏，这个恶贯满盈的杀手最后身中数弹掉入发射井筒中一命呜呼。来到发射井的另一侧，从长梯子爬上去与Jones、Carrington将军等人会合。


好美的焰火啊。

晚会
Lady Bee

13号特工成了国家英雄，甚至连竞选总统呼声最高的参议员Wally也邀请他出席自己在游艇上举办的竞选晚会。登上游艇后先见到了笑容可掬的参议员，另一边却传来了Jones的声音，没想到她也换了一套迷人的晚装。Jones告诉你Carrington将军有事要与你商量，在船舷处遇到将军和Amos两人，正在谈话间突然前面传来爆炸声，原来是在放焰火。面对如此漂亮的焰火却唯独不见Wally，你决定去找参议员。进船舱后听到Kim的哭泣和Wally的怒吼，这是怎么回事？下底舱来到尽头的办公室，突然听到Mangoose垂死的呼叫声，恍惚间感觉这里一切是那么熟悉，转过身来却看见参议员Wally满脸微笑站在门口：“怎么，你不喜欢看焰火？”在他身后，还有两名手持武器的壮汉……

欲知英雄命运如何，且待续作分解。



写在2004年内测期

Hi，大家好。

开始做这个栏目也有三四期了，却一直没有正式和大家打声招呼，好像有种偷偷潜入大软内部的感觉。2003年过去了，2004年来到了，趁着新年大家都在说祝福的话，特意专门正式和大家打声招呼。

我想了很多种惊天动地气壮山河一鸣惊人的开场白，但最后还是选了这句——“Hi，大家好。”俗是俗了点，但总还是亲切感十足。

到了大软以后，一直在努力地适应这里的环境、同事还有栏目。大家看了这几期的栏目以后，有什么感想呢？希望你们能和我好好聊聊——喜欢的，不喜欢的，都可以和我说，我会听取大家的意见，对栏目慢慢地做一些改进。

2004年已经来到了，虽然红袖写下这些文字的时候，还在2003年的年底，但据Walker大人讲，编辑部的新年总是要提前一个月的（这也是为什么题目叫做“写在2004年内测期”的原因）。新年总要有新气象嘛，所以在新的一年，红袖有些事情想要大家帮忙，不知道大家肯不肯啦。

首先呢，“网闻急报”在明年希望能把新闻部分改革一下，少一些游戏厂商的公式化新闻，多一些游戏内部的新闻。比如说帮派之间的火并啦，比如说又有人突破最高级别上限啦，比如说绝世武器爆出啦，比如说攻城战的胜负啦……反正一切一切在游戏中让很多玩家议论和关注的，都想要放在这个栏目里。红袖虽然可以乱舞，总还是只有两只手，不可能对那么多游戏里面发生的事情都了解，所以希望大家帮忙，提供新闻线索给我，红袖会感激涕零的。当然啦，不能让大家白提供，在一段时间以后，红袖会给积极提供新闻线索的读者一些小奖励的。

再说说“热点追踪”吧。这几期大家有没有发现，红袖的专题大部分都是围绕读者来信或晶合后院的发帖来展开的，其实红袖是很喜欢这样做的。所以以后大家有什么事，不妨和红袖聊聊，没准聊着聊着就成了热点了呢。2003年第23期的《当亲情面对装备》的话题，红袖收到了很多朋友的来信，大家都说了自己的看法，这些观点我们正在整理，后院也有专门的帖子供大家讨论，有空不妨去看看。

至于“画龙点睛”、“朝花夕拾”和“网游半月谈”这几个栏目，暂时还没有什么变动的想法，反正就是前两个希望大家多多投稿呗，要多提一句，大家投稿给“朝花夕拾”的作品，尽量多样化，不要总是爱来爱去的啦。而后一个是王东的专栏，对此人在MSN上要我叫他叔叔的行为，红袖在此表示一百二十分的不满。

快结束的时候，说说这期的内容。“热点追踪”说了个老话题——外挂，红袖本身是外挂的坚决反对者，不知道大家对于外挂是什么态度呢？“画龙点睛”这期安排了好几款游戏的攻略，反正快到寒假也快到春节了，有空的时候不如多玩几个，哪个好玩别忘了告诉我哦，红袖很愿意分享大家的感受。“朝花夕拾”中安排了一篇关于朋友的文章，记得生铁问过我为什么喜欢玩游戏，我回答他说是因为有很多朋友都在里面一起玩啊。大家呢？是不是也同样是因为朋友而留在游戏中呢？这期的“网游半月谈”王东讲的是关于细分市场的一些分析，对于网络游戏的市场运作，感兴趣的朋友不妨仔细读一读。

要说的就这么多了，红袖的信箱大家知道吗？red@popsoft.com.cn，有事写信来，红袖等着。

对了对了，有件重要的事差点忘啦——新年快乐，新年快乐，新年快乐！

红袖添乱
red@popsoft.com.cn

网间急报

《魔力宝贝》小站玩家游行要求合并服务器

2003年12月7日，在《魔力宝贝》山东站牧羊星系四线，玩家自发举行了大规模的游行活动，要求网星合并山东站的牧羊、金牛两星系。很多金牛星系的玩家特意在牧羊星系建立新人物来参加这次游行。

《魔力宝贝》各服务器和星系的玩家上线率一直不是很平衡，比较先期开放的服务器如北京网星1、上海网星、新浪东北等，一直是人满为患。但后期开放的如四川网星、山东网星等，人数相对来说就非常少。人数少使玩家练功、交易和交流都带来了一定的麻烦，所以自从网星史克威尔艾尼克斯公司开展服务器合并以来，受到了小站玩家的普遍关注。

2003年11月19日，四川分站的峨嵋、卧龙、三峡3个星系全并入青城星系，这使小站玩家看到了合并的希望。

台湾省网游排行榜

（2003年12月上旬）

1.	仙境传说
2.	天堂——光与影
3.	天堂 II：浑沌的年代
4.	天翼之链
5.	魔力宝贝
6.	希望 Online
7.	FF XI
8.	石器时代
9.	温泉游戏3
10.	EI Online

资料来源：巴哈姆特电玩资讯站

云网销售风云榜

（2003年12月上旬）

1.	网易一卡通（精灵/大话）
2.	网星（魔力/轩辕剑）
3.	直充盛大网络游戏卡
4.	仙境传说（RO）
5.	破天一剑
6.	华义 WGS
7.	征服 Conquer
8.	天骄网络
9.	天堂网络
10.	奇迹（MU）

资料来源：游卡销售云网

韩国网络游戏排行榜

1.	天堂 II
2.	ragnarok
3.	巨商
4.	Seal Online
5.	Maplestory
6.	天堂
7.	Tales Weaver
8.	D.O Online
9.	Corum
10.	Travia

资料来源：韩国gamemeca网站

《大话西游 II》花果山服务器西游战神榜

人族战神榜

人物	战绩	排名
灭决天师	123844	1
摩天一柱	121914	2
天神士卫	104965	3
漂流的雪	93306	4
あ二郎神君あ	89931	5
·落日之光·	88917	6
果后	85499	7
穷神	84594	8
风之情语	84304	9
无天道长	83069	10

魔族战神榜

人物	战绩	排名
天仙夫人	186262	1
365849	142926	2
雄浑	121376	3
风舞之缘	111357	4
水兰色的眼泪	111211	5
时间的悲哀	98033	6
点火	96359	7
魔幻飞龙	94683	8
【冬青】	88985	9
小小靓女	87470	10

仙族战神榜

人物	战绩	排名
修罗夺命	353219	1
再战狂龙	304418	2
天尊之王 2002	286362	3
托塔天神	272588	4
玫瑰花的刺	256514	5
紫金战神	233444	6
风兰	230433	7
佳儿☆	221811	8
顽皮小小豆	219874	9
雇佣兵鬼正宗	213237	10

资料来源：《大话西游 II》官方网站

《千年》天下第一门结果揭晓

《千年》第二届天下第一门争夺战于2003年12月1日宣布结束。本次比赛在50组服务器展开，一共有100个门派参加了此次角逐。因奇迹服务器的“王朝”和“奇迹王朝”两个门派在比赛的时候违反规定，比赛即时取消，因此除了奇迹服务器之外，本次大赛一共得出49个天下第一门。获胜门派如下：

服务器	门派	门主
蓝天	龙津	画戟
网龙	网龙至尊圣殿	小偷
风云	和平饭店	逗逗儿
永恒	英雄殿	大漠苍鹰
世纪	东北正气堂	逍遥冰剑
苍穹	第三世纪	苍穹枪神
传说	雄霸传说	☆无心☆
楼兰	笑傲楼兰	情剑心
轮回	天魔	天魔皇年小明
生命	维和部队	扫径缘客
辉煌	风云皇朝	皇朝※再生
太极	聚贤阁	魂飘渺
轩辕	逆我者亡	魔鬼绝鼎
苍龙	盟军敢死队	赢妖
皓天	鹤舞轩	小牛子
龙腾	极度猖狂	※血狐※

服务器	门派	门主
蓬来	缘	风云乡宝贝
大地	风神殿	风三少
春秋	翱翔春秋	玉蝶
玄妙	战神圣殿	十步杀一人
虎跃	卧龙轩	燃烧的灵魂
战国	光辉岁月	杨六郎
风舞	独霸风舞	达闻西
紫云	浩华英雄殿	号码
雷霆	东方不败	黑行者
逍遥	天使联盟	孤影无双
东岳	友情	宝贝狂刀
少林	义结金岚	龙飞凤舞
泰斗	门派之场	完美结局
兄弟	兄弟盟	风之逸
天问	天下第一门	冰雨雪
长白	天下第一门	杨过

服务器	门派	门主
太行	杀无赦	梦
中原	君临天下	郑涵义恒
炎黄	军临天下	雪饮狂风
天涯	千年王朝	千年爱爱
九州	群英会	灰e狼
嵩山	ÅW为这一战ÅW	雪之帝
苍鹰	友情岁月	月之魄
无忧	千孤城	独孤无虑
浩瀚	一统浩瀚	时尚o铭o
北斗	义海情天	多情少爷
时代	血洗千年	冷血玉鹰
诞生	无极限	天使V魔鬼
征服	激情男女	花荣
天下	恶人谷	恶人谷·谷主
沧海	神之领域	风教天
神话	笑爱一生	求爱
创造	壮志雄心	阿天~

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《剑侠情缘 Online》	正式收费	2003年12月08日	正式收费运营，并于12月12日开放少林、丐帮、昆仑、翠烟和五毒共五大门派，五大门派附近的相关地图也同时开放。
《猎人 MM》	内部测试	2003年12月05日	开始正式的内部测试，帐号可由久游网的官方页面提交申请获得。
《M2 机甲神兵》	内部测试	2003年12月05日	开始正式的内部测试，帐号可通过申请获得。
《疯狂原始人》	《疯狂原始人3》	2003年12月03日	开放大量新宠物、新道具和新卡片。
《石器时代》	《石器时代7.0石头就业所》	2003年12月15日	开放职业系统，首次开放白狼勇士和暗灵教徒两个新职业。
《冰风传奇》	《冰风传奇3.0极地冰湖版》	2003年12月10日	游戏机制的调整和新增，并有全新地图和怪物放出，还有新开放的龙心委托任务及全新物品属性。
《侠客天下》	钓鱼岛地图	2003年11月27日	开放新地图钓鱼岛，并在11月29日、11月30日、12月5日、12月6日四天开放练级经验加倍、潜能加倍、掉宝物几率加倍的双倍值奖励。
《吞食天地》	《魔法兵团》	2003年12月08日	新增练功区地图，开放江东与辽东场景，新增五大攻城战城池，新增领兵功能、新增兵团同盟及武将列传功能。

外挂 别动我的游戏！

■本刊记者 红袖添乱

自从2000年《万王之王》成功引进中国大陆地区运营以来，网络游戏的迅速发展令很多人瞠目结舌。站在2004年初，回顾3年多网络游戏的发展，有梦想，也有失落，有巨大的经济效益，同时也出现了种种问题。其中"外挂"，便是网络游戏挥之不去的一个阴影。它像恶魔的羽翼，张开着，遮住了阳光，遮住了蓝天，遮住了单纯的眼睛……

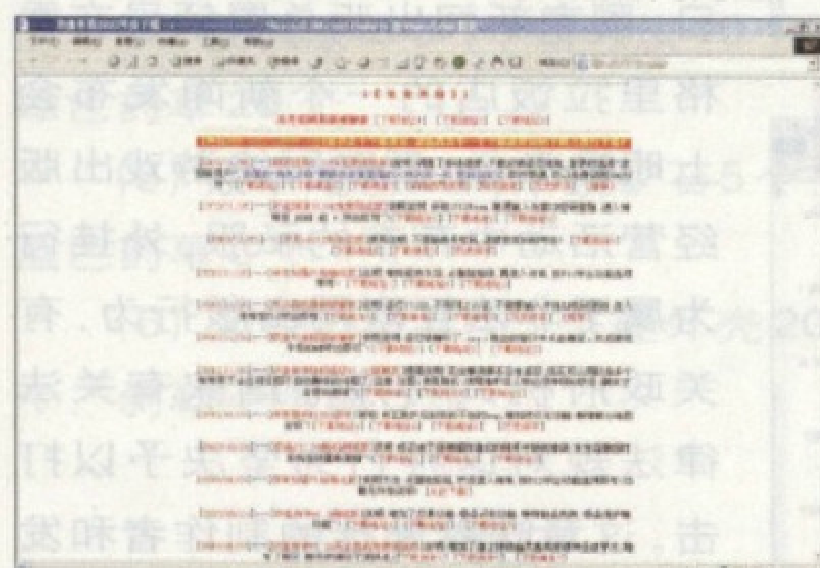
什么是外挂？判断一个软件是否为外挂的标准又是什么？玩家之间众说纷纭，网络游戏运营商们也在为外挂的判断而伤透脑筋。在《魔力宝贝》中，很多玩家正在为"ESTOP是否属于外挂"而争论不休，而运营商网星史克威尔艾尼克斯网络科技(北京)有限公司却一直因无法判定是否属于外挂而在各种场合回避这个问题。《童话》运营初期，也曾经就"按键精灵是否属于外挂"而引发过玩家的大规模讨论。一部分人认为，凡是不属于游戏内部设置的外部工具，应用于游戏中的，都应算在"外挂"的范围内；而另一部分则认为，只有修改游戏数据封包传输的，才能称之为外挂，"按键精灵"和"ESTOP"充其量只能算"工具"。然而，这些"工具"确实给使用者带来了好处，所以虽然讨论还在进行中，网星史克威尔艾尼克斯公司也曾暗示过，考虑在适当的时候对"ESTOP"的使用者进行处罚，但在《魔力宝贝》的玩家中使用该软件的人数比例仍然在增加。

外挂的功能各异——可以代替玩家完成机械的练级动作，可以瞬间移动到原本需要走很久的地方，甚至还有一些可以直接将游戏的数据封包修改，传送给服务器错误的信息，从而把使用者变为游戏中的"超人"。

外挂给玩家最直接地带来不公平，使用者往往比未使用者更快地达到更高的级别，打到更好的装备，能力也相应增强。在这种不公平面前，有的玩家愤怒斥责，也有的玩家经受不住诱惑而加入外挂使用者的行列。而在此时，一个游戏向何方向发展，最大的决定性因素在于游戏公司对待外挂及外挂使用者的态度。


看上去是一个数字卡销售的站点。


同时出售《奇迹》(MU)的外挂包月充值。


密密麻麻的外挂列表和下载地址。

《万王之王》、《石器时代》、《金庸群侠传Online》、《龙族》……如今这些游戏已经进入全民外挂时期，外挂刚刚开始在游戏中被使用时，运营商没有及时进行封堵是其发展的最大原因。当外挂已成燎原之势时，在外挂面前，一些游戏运营商妥协了，他们默认了外挂的"合法性"，任由外挂在游戏中蔓延。对外挂深恶痛绝的玩家离开了，习惯了使用外挂的玩家留了下来，慢慢的，整个游戏变成了外挂的世界。这样的世界里，人们沉默着，机械地重



网站的风格和大部分的游戏资讯站类似，
还包括游戏卡在线购买。(注意红圈内的文字)

热点追踪

复着练功再练功的动作，原本网络游戏最大的特点"交流"变成了一种奢望……

有另外一些游戏被外挂的阴影笼罩着，同样是由于运营商的措施不及时，使外挂的使用形成了一定的规模。但运营商坚持站在反对外挂的立场之上，不断地对使用外挂的玩家进行停权、删号等处罚，令使用者有一定的顾忌，猖狂程度视游戏运营商的打击力度而定。然而，由于目前运营的游戏大部分由国外引进的，本地运营商无法掌握游戏程序底层的核心技术，所以只能用玩家举报、人工查log档、查实后停权这样的流程来处理，工作量巨大而且几乎全部是手工操作，所以能够处理的只能是一部分。当外挂使用者达到一定基数的时候，就根本没有办法全部处理，从而使游戏外挂蔓延。运营商心有余而力不足，只有大叹无奈。

目前，外挂的制作者竟然向着专业化的方向发展，而且开始肆无忌惮。他们不仅制作了网页为玩家提供下载，还像正规公司一样需要玩家付费方可使用，更有甚者，外挂的销售还和游戏的网上虚拟卡的销售相结合。

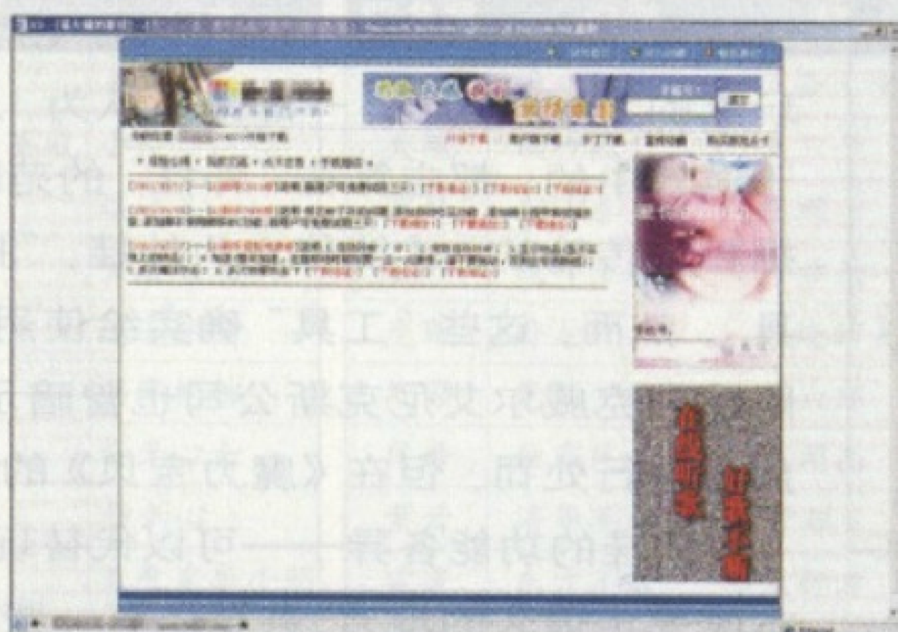
外挂究竟带给玩家什么？

封闭的心灵——网络游戏中再无"交流"二字，与人说话只是为了购买物品，或在不得已的状态下组队练级。更多的时候，外挂使用者们选择单独练功，以期最大限度地利用外挂功能以最快速度升级，练功的全部乐趣仅在于数字的变化。如果使用者少，自然可以大摇大摆地在众人面前炫耀，然而等待着他的也将是停权的下场；如果使用者众，那么，大家都能够快速升级，又如何寻找那种成就感呢？

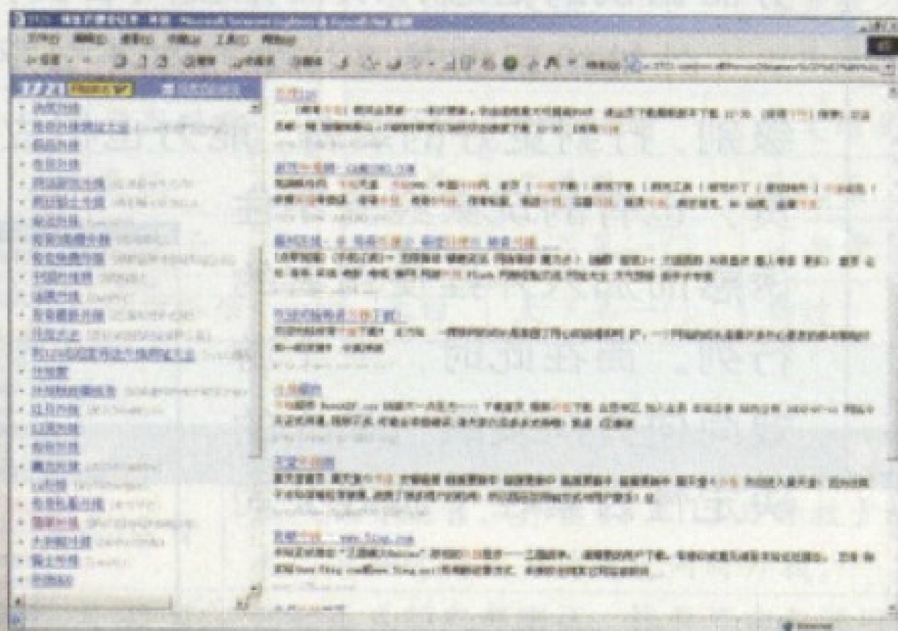
恐惧的压力——在外挂使用者心里，似乎找不到那种叫"安全感"的东西。他们睡觉时，外挂依然运行着，代替他们重复着练功的动作。但他们也许会在梦里惊醒，扑到电脑前看自己的外挂是否还在运行。每次睁开眼睛时，都不知道自己以及外挂的努力，是否已经成为停权名单上的一行。他们习惯了将使用外挂而得来的大笔金钱转移，习惯了将各种好的装备和物品收藏于小号之内，作为被封停之后东山再起的资本。然而真的能够东山再起吗？那只是另一个等待被封停的帐号罢了。恐惧，只有停止使用外挂的时候，才会放过使用外挂的玩家。

无尽的鄙视——无论在游戏内部还是在玩家论坛上，外挂使用者们都需要面对正常玩家鄙视的目光。虽然有一部分玩家嘴上强硬地说："我就是用外挂了，你们又能把我怎么样！"但在他们心里，仍然清楚自己的行为是错误的，是被人所不齿的。他们有的会拿"不用外挂是游戏玩我，用外挂是我玩游戏"之类的谬论来为自己开脱，有的则直接以谩骂来掩饰自己心里的脆弱，还有的则以自己使用外挂得来的超越他人的力量来成就自己的所谓"自尊"。

而对于游戏厂商来说，外挂虽能在短期内带来相对高的在线人数以及一定经济效益。但从长远角度看，一款网络游戏能够最大地延长其运营寿命才是获得利润的根本。外挂使玩家快速升级和探索新区域的周期缩短，使得游戏的运营寿命大幅减少，这是运营商们不愿意看到的。然而，很多公司贪图眼前利益，为了不赶走那些开始使用外挂的玩家而放松了对外挂的打击力度，导致外挂慢慢腐蚀整个游戏。苦果也只有运营商自己默默承受。



A3还未开始测试，A3外挂却已经在下载列表中。



到网上随便找找，就能找到很多外挂网站。



一个玩家曾经就外挂的讨论说过这样的话："永远不要相信依靠玩家的自觉来维护游戏的秩序，对于任何玩家来说，外挂都是有诱惑力的。如果使用外挂不会受到惩罚，或是仅受一点无关痛痒的处罚，那么，所谓的公平也只能是谈谈谁有条件能挂得多，谁的条件能挂得少的问题了。"

2003年7月初，很多游戏厂商奔走相告——2003年6月26日，国家新闻出版总署领导在香格里拉饭店的一个新闻发布会上明确表示：互联网络游戏出版经营活动中存在的私服、外挂行为属于非法互联网出版行为，有关政府机关将按照国家有关法律法规对这种行为坚决予以打击。这意味着外挂的制作者和发布者的行为已上升到了"违法"的高度。我们可以期待在不远的将来，网络游戏市场能在法律的保护下更规范地发展，期待有一天，外挂真正地离开我们的游戏，还给我们干净的游戏环境。

那么，就从现在开始，无论玩家还是游戏的运营商，让我们一起高喝一声："外挂，别动我的游戏！"



仙境传说 RO ONLINE

新二转职业武僧就职指南

■北京 仙境小魔女

1.转职申请

先到达修道院门口，和NPC“武道僧”说话，向他陈述自己要转职成武斗家的决心（一定要和他说话，否则无法进行下去）。

2.转职任务

第一关 信仰

进入修道院内部，在右边的建筑物中有一位NPC“无海长老”，跟他提出转职申请以后，他会随机要求你带几样道具来找他，完成要求以后他就会指示你接下来该找谁。

要求的物品为下列物品中任意一组：

（1）蝙蝠牙10个、熊掌5个、毒蘑菇芽孢20个

（2）刺猬尖刺5个、蜘蛛丝20个、昆虫后腿10个

（3）植物梗30个、杰洛比结晶5个、昆虫外壳10个

（4）粘稠液体5个、蚯蚓皮10个、绿色药草20个

（5）猴子尾巴20个、铁矿石5个、蓝色药草3个

（6）坚硬外皮5个、坚硬外壳20个、刹勒空结晶5个

第二关 教义

从“无海长老”所在的建筑物往北走，就会看到武斗家的墓地，里面有一位NPC“多哈”，他会给你10段文章并且要求你重组，满足要求以后他就会指示你接下来该找谁。文章是随机的，以下是列表仅供参考。

“神的地上代理人…”

“神罚的地上代行者…”

“我们武道家是…”

“我们的使命是…”

“以我们的极限肉体…”

“违背神者…”

“把愚蠢的人之肉身…”

“徘徊的人之肉身…”

“彻底的追击…”

“把他抹灭及毁灭…”

“代替上帝传达祂的旨意…”

“藉由我们被赋予的肉体展现荣耀…”

“我们武斗家是…”

“天罚的地上代行者…”

“上帝的地上代理者…”

“我们武斗家的使命是…”

“违背上帝者…”

“将你们那无法死去的肉身…”

“将你们那愚昧的肉身…”

“让你们直到最后的最后都受到肃清…”

第三关 寻觅

接下来在修道院地图的左下角寻找一位叫“富海”的NPC。找到后他会问你两个问题，之后会指示你下一关任务的其中一个。

第四关 毅力

找到位于修道院内部的NPC“巴修”，他会让你从两个任务中选择一个完成，其中一个是马拉松赛跑，另一个是采集蘑菇。这两样考验随时可以中断，而且改成接受另外一个考验，不过更改后的考验必须重头来过。

A.马拉松

“巴修”会建议玩家“不要想太多，跑就是了”，所以玩家只要专心跑完全程就好。不过这个马拉松跑起来可不轻松，玩家必须沿着地图边缘跑8至10圈左右，而且地图中会充满障碍和陷井，在过程中可以使用技能，如“加速术”，但不能使用道具，如“苍蝇翅膀”，完成后通过考试。

B.采集香菇

武斗家为了修行必须自给自足，因此会耕作简单的农作物。刚好最近是香菇的盛产期，因此“巴修”会指派玩家采集香菇。玩家必须收集到“粘糊糊的红毛香菇（1分）”或“毛茸茸的红毛香菇（3分）”，将它们拿到巴修处，90分及格。

第五关 驱魔

到修道院的最深处找NPC“道文”，他会将你传送到战斗试验场，这个考验跟刺客的转职任务一样，必须穿过一段看不见的迷宫，不同的是这里的迷宫到处都有怪物，玩家从3条通路中选择一条。在此出没的魔物为“腐尸”和“木乃伊”，通过这段迷宫后再回去找“道文”，可得到一瓶“绿色药水”（暂时不要使用）。

3.转职任务完成

来到“无海长老”处，他会准备一瓶“灵药”（就是刚刚的绿色药水）让你喝下，喝完后经过一个契约仪式就可以转职了。这时他会给你一些礼物，JOB40～JOB49的转职者可获得“S3虎爪拳套”，JOB50转职者将可获得“S3钢铁拳套”。P

雷霆战队 Karma Online 新手基础知识

■北京 魔法火柴

装备及武器

武器	名称	说明
	军用钢盔	战场上绝对少不了它
	防弹衣	防弹衣会是你最佳的伙伴
	望远镜	可侦察远距离敌人动向的好装备
	制式冲锋枪	此枪是突击队最爱的武器之一，射速很快，连发的准确度高。
	狙击机枪	既可进行狙击射击又能进行连射，所以远距离以及近距离都能发挥强大的威力。
	轻型冲锋枪	威力较弱，但性能不错，所以受到很多人的喜爱。
	防弹衣	经过激光精细处理过的产品，又薄又轻，防御力很好。
	夜视仪	只要有了这装备，可以很容易地发现躲在暗处的敌人。
	防暴钢盔	改良式军用钢盔，在机器战争年代是必备的防弹装备。
	军用匕首	军用匕首：德国部队持本刀投入战场。可说是最佳的伙伴。
	军用手枪	第一次世界大战时的主力火器，第二次世界大战时也经常被使用。性能好，唯一的缺点是有点贵。
	步枪	第二次世界大战时与德国步兵同甘共苦的枪，射击距离及破坏力与现在的步枪差不多，但后坐力很强，命中率很高。
	轻型机关枪	德军的主力冲锋枪，战争结束后，许多国家也都会用到的枪。
	突击步枪	依德国特种部队的特性开发的类似机关枪的枪械，用与步枪相同的子弹，但后坐力太强，连发准确度不高。
	手榴弹	投掷的条状手榴弹。威力很大。
	石弓	俄军的专用武器，威力很大。
	狙击步枪	用步枪加装倍数高的狙击镜改良而成，命中率和破坏力都很高。
	榴弹枪	在步枪前面加装榴弹发射装置改良而成，射击距离短但威力很大。
	德军用火箭筒	个人用火炮，有3发炮弹，有准确度低的缺点，但因为破坏力大很受欢迎。
	机关枪	德军的专用机关枪，弹药数量为75发，破坏力强。
	俄军用手枪	俄军的基本手枪武器。
	步枪	俄军用的基本枪械。
	狙击步枪	用步枪加装倍数高的狙击镜改良而成，俄军狙击手常用。
	轻型机关枪	俄军步兵最常用的机关枪，连发速度快。
	轻型机关枪	机关枪，俄军装备。连发速度快，准确度高。
	俄军火箭炮	俄军把美军的迫击炮改装而成。强大的威力是它的优点。
	无敌冲锋枪	帝国军的基本装备，连发威力很强。
	改良型无敌冲锋枪	无敌冲锋枪的升级版，速度快，连发准确度高。
	雷霆霰弹枪	以强大的威力震撼世界，速度慢，破坏力高，但受到距离限制而准确度低。
	雷霆霰弹枪II	雷霆霰弹枪的升级版，可同时发射2枚0.8mm的子弹，威力强大，但有命中率低的缺点。
	超级雷霆霰弹枪	集合了前代雷霆霰弹枪的优点，是作战的强力武器。
	雷霆机关枪II	经无敌冲锋枪改造而成，弹药数量较多，为60发。但性能和无敌冲锋枪差不多。
	磁性感应雷	以未来战场上使用的手榴弹改造升级而成，可在特定地点杀伤敌人，威力甚大。
	手榴弹	在未来战场上使用的投掷方式的手榴弹。
	雷霆狙击枪	狙击手的必要装备。这个东西掉在地上的时候，就代表这名狙击手的死亡。
	雷霆狙击枪II	雷霆狙击枪的改良版，狙击手的必要装备。威力强大，子弹数量多为10发。
	肩负式榴弹炮	过去榴弹枪的升级版，能发挥强大的威力，但到下一次发射需要较长时间。
	雷霆机关枪	性能较低，轻巧是它的优点。
	战场机关枪	能连续发射，威力很大，加上它的声音小，所以被称为"战场上的啄木鸟"。
	地狱火	枪管能够转动，子弹猛烈地发射，虽然威力大但速度慢。

军衔与级别

军衔	名称	排名及分数
	元帅	1
	上将	10
	中将	20
	少将	50
	大校	4%＋超过20万点
	上校	7%＋超过20万点
	中校	10%＋超过20万点
	少校	14%＋超过20万点
	上尉	18%＋超过20万点
	中尉	22%＋超过20万点
	少尉	25%＋超过20万点
	一级军士长	160 001点～200 000点
	二级军士长	120 001点～160 000点
	三级军士长	80 001点～120 000点
	上士	60 001点～80 000点
	中士	40 001点～60 000点
	下士	20 001点～40 000点
	上等兵	10 001点～20 000点
	列兵	0～10 000点

默认键位

《雷霆战队》的默认键位与CS基本一致

功能	键位
往前走	W
往后走	S
往左走	A
往右走	D
跳	Space
立姿	Shift
卧姿	X
跪姿	Ctrl
往左转	Left arrow
往右转	Right arrow
射击	Mouse left（鼠标左键）
使用（安装、解除、启动）	E
装子弹	R
使用狙击镜	Mouse Right（鼠标右键）
切换上一次使用的武器	Q
选择物品	数字键

键位是可以修改的，用户可根据自己的习惯来自定义键位。



骑士 ONLINE 攻城浴血版全体验

■北京 sapp

《骑士Online》各服务器的游戏版本已经更新到了1.191攻城浴血版，由此揭开了新一轮的《骑士Online》风暴。下面介绍新版本开放以后的一些变化。

游戏界面



在新版本中，新增了联盟频道，不同团队之间的沟通就顺畅多了，组织打Boss也更方便了。另外几个频道的标签也都挪到了文本框的最下面，整个操作界面的安排更合理了。密语方式得到了较大的强化，在以前的版本中，想要密一个名字中带有古怪符号的人可以说是难上加难，而现在只需要点选他后再点击屏幕下方的密语按钮，即可完成对他的密语设置。新版本的"选项"中包括了个人、交易、组队、骑士团、军团5个内容，每个内容里又包含许多小项，诸如"/村庄"、"/征求组队"等常用命令，方便了玩家的使用。

在个人信息栏中，原来的"骑士团"标签现在变为了"所属"，里面默认的是你的骑士团的成员信息，而下面有个"联盟"按钮，点选之后就会切换到联盟信息，里面显示了与你联盟的骑士团/军团的名称和人数。最下方的"骑士团频道"和"军团频道"的按钮可帮助你方便地在两个频道之间切换。

地图

卢那峡谷附近，原来环绕着卢那大门的山已经塌了一大部分，不仅砸坏了原来的桥，连附近的河水也都填满了，留下了一片开阔地，形成了人和兽族的战场。

另外还新开了德洛瓦城，地图也很简单，由主城、安全区及这两个地区之间的沙漠构成。在争夺出城主后，每周都会有一场攻城战。攻城战中的各方不分种族，只分联盟，只要是不同联盟的人就可以互相攻击。当然，人族不能和兽族联盟，但可以雇佣对方种族的人作为佣兵团参加攻城战斗。成为城主的玩家每天可以收取税金，税金来源于进入地下迷宫的费用以及从墨拉登传送过来的费用。城主也可以用高税率把其他团的人吓跑，从而把地下迷宫作为团里独享的打宝场所。如果把税率调低，就可以广开财源，但地下迷宫中的竞争也会变得非常激烈，到时候城主所属团中的成员在迷宫中受到欺负后来找身为城主的你，可不要后悔哦！

技能

新版中法师和祭司都新增了两个技能。

法师新增技能为各系的54和57级技能。

54级技能作用为吸血，各系名称不太一样，分别为冰系的"冰寒障壁"、火系的"火焰荆棘"和雷系的"暴雷荆棘"。想使用该魔法需要有一张荆棘卷轴，只要拿30颗蓝宝石、30颗猫眼石、30颗水晶再加上500万现金一起交到负责法师转职的NPC那里，他就会将这卷轴交给你。需要注意，使用此技能需要消耗法师之石，按NPC出售的价格来算，也是一笔不小的开销。

57级技能是个持续性伤害的魔法，名字分别是冰系的"冰龙落"、火系的"炎龙裂"和雷系的"雷龙暴"，第一下的伤害比51级魔法要有不小的提升。该魔法需要龙骨卷轴作为施法媒介，龙骨卷轴自然还要去找那个大法师的NPC去要，他会让你用全套第三套小鬼装加500万现金来换。法师的第三套小鬼装在玩家中的价格并不高，价格从50万到100万不等。

圣佑系的祭司60级新增了"黄金壁障"，对于圣佑系祭司来说，又是一个新的冲级目标了。

每个职业在新版中都拥有了一个65级的大师技能"灵气斗衣"，可以减少所有伤害的5%。不过练到65级对于广大玩家还是比较遥远的事情，各位玩家就量力而为吧。

装备

玩家们在每次改版中最关心的应该是装备问题。以往不掉暗金的3个Boss——梅杜莎女王、德鲁依教主和沼地巨魔首领都开放了新的暗金装备。其中梅杜莎女王掉各种暗金项链，德鲁依教主掉各种暗金戒指，沼地巨魔首领掉各种暗金耳环，就连以往备受欺凌的陶洛斯石巨人也有新的暗金腰带奉献给玩家。P



画龙点睛

使命 枪客技巧

THE REPENT ONLINE

■北京 路人甲

在《使命》中，枪客这个职业被很多人忽视，认为初期比较难练，而且在市场上好枪远没有好剑多，提升角色属性的时候也会遇到一些难度。这个职业同剑士一样，属于近身肉搏的角色，没有像弓箭手一样的远程攻击能力，也没有像法师一样的花哨法术，自身的血和防御也没有剑士高，但在移动速度和攻击速度上，枪客有着很大优势。相对于剑士来说，枪客的技能更为实用而且具有很大威力，无论打怪还是PK，枪客都能扮演主要的进攻力量。

在装备上，应该根据不同阶段以及自身的条件来选择。装备中最好的当然是不破的盔甲，这是在每个阶段都不可缺少的，但价格也不低，没有坚实的经济基础是不太好实现的。所以不如在40级之前选择高防的装备，相对于不破和加力的装备来说，加防的装备还是相当便宜的，收集整套的追15防的装备应该不是什么难事，再加上3保护防御就可以轻松达到200以上了。这样一来就牺牲了不少的攻击力，所以武器一定要不错，像现在出的水晶系列中的水晶枪就是不错的选择。因为高防，所以不用太担心血，如果配上吸血的装备基本上就不用带什么草药了，打怪时要多带蓝瓶用技能攻击，要配上20%吸血的武器，没有水晶枪就降低一个等级好了。加移动速度的鞋也是必不可少的，可以带在身上随时使用，如果面对的对手是远距离攻击的类型，穿上加速度的鞋才能更快地消灭对手，就算遇到危险也给自己多了一分逃跑的机会。不同的装备是为了面对不同的对手，要根据自己能力的提高慢慢提高装备的档次，根据自身情况优先考虑升级什么样的装备，不要盲目只为了同级别增加1到2点属性而浪费大量的金钱，至少应该等到高级别的装备出现。装备这种东西一次到位是不可能的，尤其对于《使命》这种依靠装备生存的游戏而言，所以一定要在漫长的游戏过程中选择好适合自己的装备，为自己增添胜利的砝码。

再来说说枪客的技能，在公测阶段，枪客的职业技能只开到了15级。由于枪客本身的魔力值不多，而如果经常使用技能的话，高等级的技能反而会成为你的负担。基本上初始技能和5级技能就够了，其他的10级和15级技能比较鸡肋，没什么练的必要。

然而在新版本出现后，这种情况有了很大改观。新增添的20级技能狂暴（对于克伦而言是战歌）非常强大，比之剑士增添的技能要好用得多。这种技能的作用是增加普通攻击的攻击力，而且会根据技能等级的提高而增加攻击力的幅度。20级的狂暴可增加150%的攻击力，也就是说如果你的攻击力是1000，使用了这个技能之后攻击力就会增加到1500，但只限于普通攻击，使用技能是没有效果的。虽然把技能烧到20的确算是一项艰苦的磨练，需要不懈的努力，但得到的回报也是巨大的。练技能时可以配上一支吸血的枪，这样就能少带草药多带蓝瓶。如果在法师的配合下多使用技能，还是很快就能提高的。到了那时，枪客就真的算熬出了头，不论PK还是国战，都会比战士发挥更重要的作用，成为种族的主力！



朋友

■河北 汽动猫

我躺在湿冷的泥地中，渐渐失去知觉。在黑暗到来的一瞬间，我念着一句话：我为朋友两肋插刀，朋友为MM插我两刀。

我和他是从小一起长大的朋友。我们一起拿着木剑杀鸡宰鹿，一起拜师学艺苦练剑术，一起仗剑流浪，出没在各大天然洞穴、岛屿神殿。因为有着多年亲密无间的合作，很多时候我和他之间是无需语言的，挥剑进退之间，我们可以快速地解决一个庞然大怪，没有一丝瑕疵，连那些蓄意挑衅者也不放在眼里。白天，我俩献剑杀怪；到了黄昏，就拎着只鹿或是野猪，在树林一隅，点燃火堆，对酒当歌，听着动物的脂肪在火中作响相顾大笑。有钱的时候，我们毫不吝惜在集市上添购物品；缺钱的时候，我俩每人只剩一只大铁锹也笑得开心。那一段时光，应该是最惬意逍遥的。

如此逍遥的日子结束于一个法师MM。他遇见一名一身艳红如火的法师，并很快堕入爱河。作为朋友，我祝福着他们的婚姻，并且把所有的积蓄送作贺礼。参加完婚礼，我便一个人拎着酒壶离去。一个人难免会有点惆怅，更是寂寞。

法师MM是一个有收集癖的女人，她钟爱一些华而不实的东西，所以他的荷包首先成为受害对象，而我成为第二位被压迫的人。他常在半夜弄醒我，在享受我一顿老拳之后笑着跟我要钱。在多次遭受夜半打劫之后，在我濒临沦为乞丐之前，我冲他扬起了武器。这个时候，他出了一个主意，这个主意成了我和他决裂的开始。





当雇佣兵，这是一个不错的赚钱机会，对于有长期合作经验的我们来说，这个任务相对轻松，收入也比较满意。我知道他老婆有收集癖好，但我不知道他老婆有粘住他不放的爱好。所以，当我在跟人拼命的时候，看到他还在照顾老婆，我就火气上扬。法师MM涉世未深，自然是众人炮火的首选。于是，一个又一个很好的合作机会都瓦解于搭救法师MM，甚至造成我受伤在地。我跟他求救，他来回跑动了几次，都被敌人逼回，再然后，我看到他搂着老婆逃离。

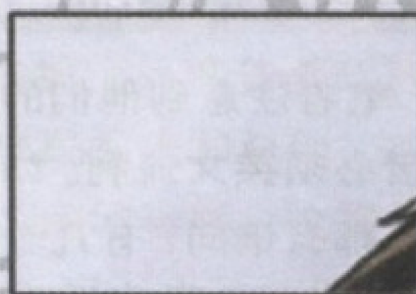
我嘲笑着自己。嘿，这就是朋友，然后黑暗袭击了我。

我再次醒来，就见阳光明媚。我身上的伤都处理过，衣服也干净清爽。我抬头，见到一名穿着粉色衣裙的女生，她微笑着看着我，然后鼓动真气为我治疗。现在，她已经是我的老婆了。我拎着酒壶，两个人对月小酌，别有一番滋味。

我老婆跟法师MM不同，她不喜欢收集古怪的东西，却喜欢冒险于又湿又黑的洞穴，更喜欢看着我提心吊胆地保护着她。例如这一次，她边看我收拾蠕虫恶蛆，边去帮忙被虫子包围起来的人。我杀杀杀，长剑舞出一团耀目的剑花。不，是两团剑花，合作得完美无瑕。

很多年以后，在陪着老婆到处探险的时候，我突然明白了一个道理——他是对的，喜欢老婆又怎么会有错呢？

3月桃花开的时候，我们又一次站在了同一个战场，不过却是敌人。战场上太激烈了，我可能也和他对过刀吧，不记得了……





战争结束的时候，我们都站在一片狼藉之中。天抹了一层血色，一片寂静。我瞪着他，他看着我，然后抱着我，我先握紧了剑，然后松开。我知道他的内疚，所以我原谅了他，然后给他一拳，看着他痛苦地蹲在地上。

“起来吧，朋友。”

我伸出手，一把握住他的手。



网游半月谈

关于网络游戏细分市场的随笔

■河南 王东

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

笔者有一位要好的朋友，是从事系统集成行业的，在省内做得非常不错。有次笔者去他公司，"一不小心"见了他手下的几个业务员，可把我吓了一跳！只见这几个业务经理一副老江湖的样子，满嘴黄牙、歪叼着烟卷，更要命的是满嘴"正宗"的地方土话，简直不堪入耳。我正纳闷这样的人出去会不会影响公司的形象，朋友笑着对我说："没事，就是这样的人才能打通县局这些小地方的环节，如果你西装革履满嘴标准的普通话，人家绝对不会和你交朋友。"

事实上这些看着"素质非常低下"的业务员做得非常不错，可谓"神通广大"，到了地方往往很快和客户打成一片，成了铁哥们。道理很简单，物以类聚，地方上客户本身的素质决定了他们的想法，如果他们见了西装革履满嘴普通话加洋文的业务员，还以为是怪物呢。

对自己产品的客户群，要有一个很清晰的定位，才能细分市场，不会闹张冠李戴的笑话。

举个简单的例子，前段时间有款热门游戏叫《无尽的任务》(EverQuest)，该游戏产品对应的玩家群很容易分析：一是该游戏特性是内涵深奥、操作繁琐；二是该游戏产品价格昂贵；三是客户要想玩好这个游戏，必须要使用价格昂贵的机器。

适合第一点的玩家有哪些呢？很显然，是游戏发烧友，而且有一定的素质。第二点和第三点都说明了客户（玩家）必须要有一定的经济基础，这也从侧面说明该客户的整体素质普遍较高。

好了，一个大概的细分市场的轮廓就出来了。

一、在推广的渠道方面该怎么走呢？推广的资金是有限的，所以我们必须首先分清楚各类渠道是高效还是低效的。首先我们要排除掉哪条渠道呢？很明显，那就是网吧渠道。素质较高、经济基础较好的发烧友级玩家有几个会天天泡在网吧呢？网吧内的机器又有多少能很流畅地运行这个游戏呢？而与我们的分析恰恰相反，该运营商把推广渠道的重心放在了网吧——当然，代价是惨重的。

二、在推广的布局方面该怎么走呢？首先要采取的是什么布局——是全面开花呢，还是瞄准重点市场重拳出击？很显然要排除前者，因为推广的人力物力资源是有限的，而且该游戏的品质非常高，时效性的问题并不严重，所以要纠集所有的力量握成一个拳头，瞄准高消费和高收入的大城市逐个击破，而不是泛泛地全国上下一起搞活动。但很遗憾，该运营商却搞了全国性的活动，芝麻市场和西瓜市场一起抓，造成的结果就是得到了广泛的"鸡肋"市场——食之无味，弃之可惜。

运营EQ的运营商在刚进入中国时，笔者注意到他们的招聘广告居然是全部英文写的，而且要求应聘者必须英文流利。如果说网吧业主或软件店业主是他们的终端客户，那么请问，有几个网吧业主是大学毕业且英文流利的呢？这些业主见了这些衣冠楚楚、满腹经纶的渠道部人员，估计自卑得把门都关了。

这几天没事上网转着看一些游戏网站，怎么看怎么不对——奇怪！怎么国内的一些游戏运营商都成了历史学家？

比如看以下的文字：

在持续上百年的"第一次大陆战争"中，克伦和巴萨先后建国。大陆历公元前573年，克伦族建国，并定都加斯达尔（也名"黄金要塞"）；两年后巴萨族也建国，定都莫鲁菲亚（也称"琉璃城堡"）。自此克伦和巴萨两大部族基本上控制了……

该"历史报告文学"非常冗长，各种"专业术语"异常繁多，什么"阿拉巴克"、"普莱拉"等，不一而足。

笔者十几年前高考语文几乎满分，但很遗憾，通览该文，不知所云。

永远不要以为自己是在创造文化，创造艺术，在搞什么惊天地、泣鬼神的大事。其实你在市场的大潮中所扮演的形象就是一个商人，一个公司，一个要挣玩家钱的人，一个想在网络游戏热中淘金的人。如果你想获得利润，就要迎合世俗，迎合市场和消费者的口味。要踏踏实实地面对这一切。

你可以瞧不起"送礼就送脑白金"的低俗，但人家确确实实得到了市场的巨大回报。

请问，有几个玩家能耐心地把这种"历史报告文学"看完？就算勉强看完了，又有多少人能顺利地看懂？有谁愿意去记那些如同咒语一样的名称？当他们面对这些令他们头皮发麻的故事时，兴趣又有几多？消费者（玩家）的头脑里已经储存了太多的东西，上学的玩家是学习劳累了一天要通过游戏放松发泄，上班的玩家是工作劳累了一天要通过游戏发泄放松，难道还要奢求他们牢记这些咒语般的东西吗？要知道现在可选择的游戏种类非常多，理解你的游戏，花费的成本高；理解其他的游戏，花费的成本低，消费者会去玩你的产品吗？

具备这种如同梵文版《九阴真经》历史背景故事的游戏产品，如何根据自己产品的特色去细分市场呢？《无尽的任务》可以因为自己是国际闻名的游戏把市场细分为高端用户；《传奇》因为上手简单加理解容易以及要求配置偏低，可以把产品定位为大众用户；《天骄》可以把产品定位为喜欢中国传统文化的年纪稍大的用户群……而这种写出"历史报告文学"的游戏运营商，该如何细分呢？如果无法细分，那么又该怎样进行推广渠道的选择和推广布局的战略部署呢？

犯这样错误的游戏运营商，好像不是少数，是不是大部分都陷入推广的沼泽了呢？



众所周知，在《冰封王座》中，人族的快速建筑被取消后人族就被削弱了不少，但人族的新英雄——血魔法师的出现使得人族实力从另一方面有所提升。他攻防俱佳，而且他的魔法烈焰之击对对方的一级兵种绝对是致命的打击。烈焰之击还有另一项特殊用途，就是它可烧毁树木，清理出一大片空地来，而我所采用的另类骚扰战术就是利用这一点来实现的。下面就以Lost Temple为例向大家介绍一下这种战术的具体实施方法。

ASUS 华硕"超级平台杯"《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（九）

WARCRAFT THE FROZEN THRONE

明修栈道，暗渡陈仓 人族另类骚扰战术

■湖北 王斐

开局建造顺序

——1个农民造英雄祭坛（出血魔法师），4个农民采金矿，并让1个采金的农民打一个房子的地基就马上回去采金。注意恰当安排你的建造位置使得4个农民就能达到最大采矿效率。

——在主基地训练两个农民，当第6个农民出来时让他建一个伐木场。再训练出来的农民，则去补好那座房子。

——不断训练农民伐木直到满18人口（把伐木的农民编队）。

——等造房子的农民建筑完毕后，让他变成民兵出去探路。

——派1个农民在伐木场后建造1座圣光塔以防对方英雄初期骚扰，然后让他继续伐木。

——等资源一够就升级主基地，并派1个伐木的农民造房子，此农民不断地在基地补箭塔（最少3个）。

——血魔法师出来后，带3个农民到地精商店买飞艇，去对方家骚扰。

——基地升到一半时派1个农民做宝物商店和铁匠铺。

——探路回来的农民到地精商店去买个地精撕裂者（此时正好是晚上，守护的怪物在睡觉），然后去各个路口造房子。

——基地升级完成后升级建筑，然后召唤大法师并带4个农民下去开分矿（记得在分基补箭塔）。

——派两个农民做两个神秘圣地，暴女巫、男巫和破法者（视对手情况而定，也可做两个狮鹫堡）。

——做完神秘圣地的两个农民做重工车间并训练一个迫击炮小队，然后不停地补房子。

以上便是这种打法的开局建造顺序。由于没有造兵营出步兵，就一直有足够的金钱，加上购买了地精撕裂者伐木，这样在整个过程中资源一直是充足的。这种打法最主要的一点就是在家里加强防守，以防对手趁你初期没兵时直接Rush你主基地。我个人建议基地建筑采用紧密型构架，这也是我用的最多的一种建筑摆放方式。因为紧密型的基地使得对方初期的近战单位几乎无用，而且因为紧密型的构架，敌人的部队会堆在一起，使得他们成为烈焰之击的活靶子。

基本作战思想

血魔法师出来时是白天，先让他带3个民兵站在基地门口的坡上，准备杀死对方探路的农民。如果对方派英雄来骚扰，就把正在伐木的农民变成民兵来围杀他，在箭塔的帮助下围杀对方英雄的几率是很高的，最低也得浪费他一个回城卷轴，这将为你争取不少时间。这时天差不多黑了，血魔法师趁天黑去地精商店买一个飞艇带着3个民兵飞到对方基地周围森林的后面。在飞艇向对方基地飞行时将探路回来的那个农民派去地精商店买一个地精撕裂者来伐木（此时正好是晚上），这样可保证造箭塔所需要的木头。同时主基地也应该升级完成，而且此时你应该有800左右的金钱，先升级加强建筑，然后派两个农民建造重工车间并训练一个迫击炮小队，开始召唤大法师。此时飞艇已到达对方基地后面了，找到可降落的边隙放下血魔法师（笔者经过实验，绝大多数地图上都有可降落的边隙），用烈焰之击烧开一片森林。注意控制距离，太


恰当安排建造位置以达到最大采矿效率。


将农民变成民兵来加快探路速度。


在基地门口等待对方探路的农民送死。


初期一定要注意多造箭塔防守。


在黑夜的掩护下去买飞艇。


悄悄跟在后面偷袭对方Creep的英雄。


降落在森林的边陲后用魔法清理开一片空地。

近对方很快就可把前面的树砍光，而且很容易被发现；太远则会超出箭塔的攻击范围，这就需要你通过不断练习来掌握了。此时带的3个民兵应该也变回到了农民，让他们在这里建造四五个哨塔（地方是足够的，但记得在中间预留一块空地），记得不要一个个地变，等有足够的资源了再同时变成箭塔。在农民造箭塔时可用飞艇载血魔法师去对方家里骚扰，骚扰时注意不要过于执著于多杀对方的农民，而是要注意对英雄的保护，还要注意不要轻易耗光所有的魔法值，充分利用飞艇将骚扰进行到底，让对手不得不待在基地里，从而有效地妨碍对手Creep。等迫击炮小队出来后，再用飞艇把刚训练好的迫击炮小队运到箭塔中间放好就可以了。

利用飞艇的视野照亮对方基地，迫击炮小队和箭塔同时发难，肯定会打对手一个措手不及。一般对手的英雄祭坛都放在后面保护起来，要控制你的箭塔和迫击炮小队，几次齐射拆掉它。然后就随箭塔射杀农民吧，有树木的保护，对手的兵一般不能直接攻击到箭塔的。对手甚至没有钱来造攻城车，即使有，你也可用迫击炮小队打掉他的攻城车。此时基本上就大功告成了，不用管箭塔了，只要记得让放在这里的3个农民不停地修理箭塔就行了。水平差点的对手可能直接就退了，即使不退，要拆光你的箭塔重新补好被拆掉的建筑，也会耗掉他不少资源和时间的，而你就让刚出来的大法师带4个民兵开分矿去吧，同时做两个神秘圣地准备暴兵（一个出女巫和男巫，一个出破法者），要记得在分矿补足箭塔。不过此时对手自己家里就管不过来了，一般是没有精力打你分矿的。先让两个法师带一两个破法者出去练练级，家里不停地补女巫、男巫和破法者，同时升级基地第3级，做狮鹫，反正有的是钱。等有了半队左右的破法者就带两个迫击炮小队去对方家里看看（先打分矿），一般就可直接攻下对方了，即使遇到顽强的抵抗也不要紧，尽可能地消耗他的兵力后再撤退。等3个英雄出来，升好变羊和心灵之火后，出几辆坦克，用破法者加狮鹫搞定对手。

针对不同对手

VS 人族联盟

打人族就需要你作好侦察了。人族如果双基地开局，那么他前期兵力也不足，你不用担心他快速Rush你基地，可安心地去他家起箭塔骚扰。在3个农民开始造箭塔后可让血魔法师带上两个魔法药瓶去他的分基地放火，就可很容易烧死他所有采金的农民，然后上飞艇逛一圈再回来继续放火，只是注意英雄不要死了。等那边箭塔一变好就可完全断绝他的经济来源。人族的经济被切断，还有什么可怕的呢？等3个英雄出来就用破法者+狮鹫推平他吧。对方如果看你也是人族，也可能用3个农民造祭坛出大法师过来丢冰暴，那就得注意控制了，大法师一过来就让农民变民兵围他，尽量不要死农民。然后多补几座箭塔，让大法师进不来就可以了。

人族玩家都喜欢出女巫，而你的破法者则是她的天敌。经过箭塔的骚扰，对手没资源出大量骑士或是狮鹫，你可用女巫的变羊蹂躏他的部队，但记得先对付男巫。他如果也出破法者+女巫，你就改暴狮鹫，反正只要有钱，记得多带男巫就是了。

VS 兽人部落

这种战术打兽族最主要的是防住他初期的进攻。兽族步兵的生命值比较高，如果对手暴步兵用牛头做肉盾，那么单靠民兵和箭塔很难防住。所以我建议打兽族时先不忙升级基地，可造一个兵营再升级基地，反正时间上相差不大。在基地升级时修一个铁匠铺，出几个火枪手放在建筑物后面防守，多造些箭塔防守。这样就会延缓你在他基地旁边修箭塔的速度，能否成功就要看你的操作和你对他基地的骚扰了。在血魔法师为农民清理好树木，农民开始造箭塔后，血魔法师马上坐飞艇去他家里放火骚扰。他的农民进房子后就坐上飞艇假装离开，等他们一出来就马上下飞艇再烧。如此反复，应该可有效地骚扰对手Creep，让对手心急，打乱他的发展计划，为自己争取时间。

如果对手同样不出兵，而是准备暴双足飞龙，那么就不用担心他初期的快攻了。取消神秘圣地的建造，赶紧出龙鹰骑士。龙鹰骑士的空中枷锁加上箭塔，再多的双足飞龙也不用怕。打跑对手的双足飞龙后继续造龙鹰骑士，派他们去骚扰对手的分基地。如果对手没开分基地就到快变好的箭塔旁边准备继续猎杀对手的双足飞龙

吧。同时让两个法师带4个民兵去开分矿，即使对手拆光你的箭塔，他的经济和兵力也都耗得差不多了。而自己的经济却非常充足，出3个英雄，升好变羊和心灵之火，龙鹰加上狮鹫，带一队左右的女巫和男巫就可推平对手了。两个法师记得要多带血瓶和无敌药水。兽族也可能在你基地旁边造箭塔快攻，只要在基地门口的坡上造座房子就可早发现对手的意图，出一两个迫击炮小队就能粉碎对手的阴谋。

VS 亡灵天灾

不死族打人族一般都喜欢早出英雄来骚扰，所以要注意基地的布局，再造一个圣光塔就可有效预防。另外，血魔法师去对方基地骚扰时要注意操作，不要被对手围杀。如果对手选择双兵营暴食尸鬼带加血雕像快攻则不必担心，食尸鬼生命值比较低，只要基地布局比较好，民兵加上箭塔是完全可抵挡住对手快攻的。对方攻不下，如果改出石像鬼加骷髅法师则一定没有你在他家的箭塔起得快。你只要让箭塔随意攻击就行了，自己则控制两个法师带4个民兵去开分矿，然后带破法者拆他的分基，让他两边都顾不过来。如果对手没开分基就出去练级，让他慢慢拆你的箭塔去吧，这会耗去他不少时间和精力的。然后再根据他兵力的配置情况出相应兵种，用强大的经济打垮对手。对战时要注意英雄的保护，给每个英雄多买血瓶和无敌药水。另外，多带女巫和男巫，女巫负责迟缓和变羊，男巫师则加心灵之火，并施放净化来消除对手召唤的骷髅（如果对手有破法的女妖，就先将他的女妖变羊），当然不要忘了带上两个迫击炮小队拆他队伍后面的雕像。

如果在初期的侦察中发现对手没有带大量的食尸鬼，则他很有可能准备纯暴地穴恶魔Rush。这时就暂缓箭塔的建造，马上补兵营出步兵，记得升级步兵的防御模式，再出几个火枪手，血魔法师多带点魔法药瓶，放烈焰之击烧他的地穴恶魔。只要操作好点，对手是很难攻下你的。这就需要良好的侦察，能及时发现对方的意图。你只需派1个农民在各个路口修建房子就可起到很好的侦察作用。房子非常便宜，建造速度又快，可方便地建在各个路口。对手一一拆它会耗去不少时间，对它视而不见又会被你发现他的兵力及兵种配置情况，实在是一种很好的侦察手段。

VS 暗夜精灵

我不太推荐用这种战术对付暗夜精灵。因为暗夜比起其他族来出兵快了不少，且初期兵种都是远程攻击，这给防守造成一定的困难，而对手的农民可潜伏在自己基地采木头，你的意图很容易被他发现。血魔法师无法对暗夜采金的农民造成有效的骚扰，只能骚扰对方采木头的农民，但暗夜的水井可补血，所以骚扰效果实在是不明显。而放任对方发展是很危险的，恐怕你的箭塔还没造好，对手就已带兵杀进基地了。在前期如果被抑制，到了后期人族的兵种比起暗夜精灵就差很多了。和较高级别的暗夜英雄比起来，相同等级的人族英雄也差很多。所以打暗夜精灵最好还是使用常规的打法稳妥一些，只有在对手比你差很多，或是你非常了解对手时才可出这一奇招制胜。当然，如果你与对手水平很相近，打得难解难分时可试用这招打开局面，出奇制胜。

缺点及建议

采用这种打法初期，家中没有部队，要时刻提防对手Rush，所以初期要注意基地的布局，做足防守的功夫。同时还要花很多精力去骚扰对手Creep，搅乱对手的发展计划，为造箭塔争取时间。初期没有造兵，所以金钱基本上是充足的，但造箭塔需要大量木头，因此一定不要忘了购买地精撕裂者，否则你会发现根本没有足够的木头去造箭塔。而且这种打法对微操作和多线程操作的要求非常高，你可能时常会忘记造房子、补箭塔，甚至忘记招大法师，而一点小小的失误都可能对你造成致命的打击。可能有人会对这种打法不以为然，认为这种战术只是一种理想化情况，在实际战斗中是很难成功的。的确，这种打法要求稳固的防守、成功的骚扰、良好的侦察、熟练的微操和多线程控制一个都不能少，对于初学者来说是非常困难的，要熟练掌握它必须经过长时间的练习。笔者在经过长时间的练习后，在与人对战中使用这种打法的胜率非常高。但正所谓没有无敌的打法，只有无敌的选手，真正的胜负更多取决于选手之间的实力差别。我在这里只是向大家介绍一种可行的新战术，希望大家在模仿学习后能创造出适合自己的实用战术，在与人对战时一展Human的雄风！


做箭塔时记得为迫击炮小队预留一个位置。


怪物在攻击高地上的部队时会出现miss。


你能发现血法师的藏身之处吗？


不要忘了让对手的农民享受冰火洗礼。


修在路口的房子可以有效地侦察到敌人的兵力情况。


及时地骚扰对手开分矿。

浮云

■广西 安安

1

在我还年轻的时候，我就已经老了。我最宝贵的光阴都在游戏里度过，像所有太过痴情的玩家一样，已将前路遗忘许久。

于是每当我仰望长空，就会想像自己是那一片浮云。

没有岁月可回头，也没有彼岸可到达，我惟有随风流动。

2

从我出生到现在，对父母而言一直是场灾难。不知幸或不幸，他们上个月已从这场灾难里虎口脱险——出了车祸，死了。于是灾难落到了我的头上——活到28岁，终于要开始独自生存。

从某个角度来说，我也是一个不可多得的人才：精通星际、CS，对网络游戏也颇有研究，但这个社会很不识货，在很多年前已将我归到人渣一类。基于这个身份，我一度觉得自己有义务鬼混终日，虚度青春。

但现在，是洗心革面，重新做人的时候了——人渣也要吃饭啊。

3

办完父母的葬礼，我便开始到处去找工作。我跑到以前混熟的几间网吧，问他们要不要人，结果不问可知。那些人不愧是吃电脑饭的，深知把客人升级为工人是一件多么愚蠢的事情。特别是此人本来就有好吃懒做，游手好闲等Bug，更没有把他从回收站里捞出来的理由。就这样，我活到28岁，连在一家黑店里当一个黑领的资格都没有。

4

靠父母的微薄积蓄，我支撑不了多久，因此我戒了烟酒、下馆子及上完厕所不洗手等恶习。惟一没有戒掉的是游戏——目前我在玩一个叫《XX》的网络游戏，正玩得如火如荼。我的高级角色、极品装备，就像我生命里尚存的一丝呼吸。

吃完晚饭，我一边打饱嗝，一边开机上线。不一会，我那威风凛凛的角色就出现在面前。此时它正处在一个市集中心，一身极品立刻抓住了众人的目光。让人嫉妒为快乐之本，我得意地游街示众，所到之处必是一片艳羡。

过了一会儿，有人传了个私聊给我：装备卖么？我一口拒绝。老手都知道，装备一旦上了极品的境界，都是黄袍加身，只换不卖。过了一会，那人又传话来：我用人民币买。我虽然依旧没有动心，但难免有点好奇，不禁回了个话问他肯出多少。他的回复让我大吃一惊：我出5000。

5

我没想到，这个世界竟已疯狂至斯：在世界某个角落的某台破烂服务器里一些由源代码组成的玩意居然值5000块真金白银。我不知道这种疯狂意味着什么，但我相信一旦有钱介入，虚拟世界的革命便开始了。倘若将来真与《黑客帝国》有个约会，我们的救世主也许只是一个不愿掏钱的人。

经过一夜的深思熟虑，我决定：卖了。

6

这笔交易非常顺利。那人开私家车来到我住的城市，把5000块轻描淡写地塞到我渴望无限的钱包里，然后我们赶到网吧上线，让他尽情地把我的ID扒个精光。末了，他又掏出2000块：这个ID卖么？我看着屏幕上那个因裸奔而显得陌生的自己，一咬牙：卖。

连续几天，我都夜不能寐。我夹在愧疚失落感和发了小财的喜悦之间，因失去重心而烦躁，又因有米下锅而平静。十多年来对游戏的坚定信仰如梦似幻，而那叠钱早已浸透我存在主义的体温。

对我而言，为了游戏死了也值得。只是，现在还不想死。

7

我在《XX》的新服务器上建了另一个帐号，从此开始了我买卖虚拟物品的倒爷日子。

我雇了几个小烂仔帮我练级，自己则专门抢宝物及买卖交易。我凭着自己的经验囤积了不少货品，待行情看涨后卖出。我也花大量时间阅览各个交易论坛的帖子，以便掌握行情，随时出手。我甚至也花出真金白银从一些不知行情的楞头青手中低价买入一些装备，抱着搏一搏、单车变摩托的心态把倒买倒卖进行到底。

在这个过程中，游戏对我而言从乐趣升级成了饭碗。它变得如此沉重，我和它多相处一秒，都会觉得分外疲惫。

我知道这是一个游戏玩家的不幸，但也是一个穷鬼爱上游戏的最后宿命。

8

我又做了好几笔交易，收入虽不算可观，但也够我吃咸菜过日子了。ID上还剩下一笔为数不少的钱，我一咬牙，把它全投资在一种叫"苍狗"的极品武器上。这种武器目前价格走低，但我很看好它的升值空间——虽然我的眼光一向不准。

过了几个星期，服务器突然冒出大量"苍狗"，据说是用外挂复制的。一时间，我手上这批藏货凤凰变麻雀，白送都没人要。这对我打击极大，虽不是整日以泪洗面，但也是在顾影自怜里日渐颓废。

在这段日子里，我经常把父母的照片拿出来看，以前光顾着玩游戏，一直没有仔细看他们的面容。照片中的他们还年轻，满脸书生气，和我完全不像。他们什么时候开始变老的？我不记得了。记忆中我好像离家流浪了很久，而他们一直在等我。

9

过了好一阵子我才回复元气。正好有几个新出的网游公测，我便挑了个呼声较高的重出江湖。

凭着我的经验，和一天24小时的全职打拼，我在这个游戏里没多久就混得名声鹊起。因为一次偶然的机会，我得到了一把非常稀有的极品武器，刚刚浩劫余生的我喜不自胜，立刻跑到论坛发帖待价而沽，希望这把武器能令我咸鱼翻身。

这把武器果然令全服玩家竞折腰，我刚留下手机号码，手机就几乎被打爆。对方口音天南地北，开价节节攀升。但我因为穷疯了之故，屡屡狮子大开口把人吓跑，好在不少人明知山有虎，偏向虎山行，我的贪欲也就越来越无止境。

价格接近3000，这已高过了我心里的价位。但我仍决定再等等——事后想想，我这种XX人没有跑去炒股也算是祖上积德。

虽仍不断有各色人等来问价，但已鲜有出手阔绰者。有一名少女甚至提出要以不道德的交易来交换这把武器，被我严辞拒绝，倒不是我假充正人君子，只是我正等米下锅，既没温饱哪能思淫？

漫长的讨价还价终于被一个本地玩家终结了，他一口答应了我3500的天价，但要我到他的住所和他见面交易。于是我跨过大半个市区，来到他说的那条小街。我远远就看见造型古朴的他站在街对面，望着我，一脸阴沉。我浑身不舒服，但想到他出的冤大头价，还是原谅了他父母把他生成这副德性。我们一起走进他的家，破破烂烂，很难想象这间屋子的主人会出得起3500块。他打开电脑上线，我登录我的ID给他看了装备，然后让他拿钱出来。他定定地盯着装备许久，突然转头对我冷冷地说："我没钱。"这时从旁边房间钻出四五个流氓把我围住，向我大声喝道诸如留下装备，不然要我躺着出去之类老套对白。我瞥见他们中的几个手里攥着刀，而我被围在中间，闹起来我成为烈士的可能性非常之大。于是我装出害怕的表情，顺从地把装备转给了那个人。那家伙白得了这么大的便宜，显得异常兴奋，立刻坐到电脑前把玩不再理我。旁边几个人把我推出房间，恐吓我不准讲出去，不然让我家破人亡。我一边走向门口，一边慢慢把手伸向裤袋——多年来网吧腥风血雨的洗涤，培养了我出门带刀的良好作风——我趁那几个家伙不备，突然抽出刀来猛地在其中一个肩上插了一刀。他一声惨叫，其他人见状大惊，我趁他们没反应过来又连续将两人刺伤，剩下的人定了定神，立刻一拥而上。虽然他们人多，但都是十多岁的半熟少年，而我身强力壮，加上出其不意，一时间也没有落下风。

待到邻居把警察叫来时，房里已堪称血流成河——他们和我的血都有。好在我们只想制服对方，都没往要害上招呼，不然必定演变成颇具娱乐性的电玩少年杀人事件。警察把我们带到警察局，问起缘由，我告诉他们是虚拟物品交易。无奈他们根本不知虚拟物品为何物，我解释了半天，他们才有了一知半解。一个警官不屑地说："什么物品交易？不就是游戏机骗小孩的东西嘛。"最后因为这类东西不受法律保护，这起事件被定性为"小流氓斗殴"。我申辩说我才是受害者，没人理我。有个警官问我是干什么工作的，我说是虚拟物品商人，于是我案底资料的工作栏上被填为"无业"。

我和那帮人都被关进了监狱，因为正严打，判得特别重。

10

一个月后，几乎把牢底坐穿的我被放了出来，上网一看，恍如沧海桑田。我对老本行已经万念俱灰，遂决定金盆洗手，上街找份体力活勉强干着糊口算了。

接下来几个月我混在进城找工作的乡下人堆里，四处开工。所谓东家不打打西家，社会底层生活莫过于此。过去好吃懒做、人浮于事的我，在这些起起落落中也渐渐蜕变。

11

年关将近，许多人都回家了，城里鲜有工地开工。我领了钱便干脆辞工在家，准备过年。我的工钱少得可怜，新年也只能当平常日子过。带着对新的一年的沮丧，我打开久已不用的电脑，上线乱逛。

一不注意逛到了《XX》的网站。虽然网页朱颜未改，但我不弹此调久矣，那些新闻琐事提不起我一点兴趣。正想离开，突然瞥见一条新闻，标题写着："重拳出击封堵Bug"。点进去一看，正文内容如下：

通过升级服务器端，《XX》已将各个服务器所有复制的"苍狗"删除。在这次与外挂的斗争中，我公司反应积极迅速，深得玩家们好评……

我没等看完，立马跑进交易论坛。只见里面到处是求购"苍狗"的帖子，喊价也一路狂飙，已超过3000块人民币。

这一刻，我的眼泪不争气地流了下来。世事尽管无常，但原来也并非总是绝望。

就像那浮云随风流动，终究会飘到有阳光的地方。

乾坤一技

“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《极品飞车——地下狂飚》XIII

《寂静岭3》两大Boss战法

■四川 花七

《寂静岭3》比起前两作更加注重战斗元素，希瑟也拥有更多的武器来打击那些怪物。游戏后期将要面对的“阿莉莎记忆”和最终Boss“神”是最难对付的两个敌人，它们的杀伤力最多都可以达到60，一不小心被打中两次就没命了。下面介绍一点笔者跟它们对战的心得。

vs阿莉莎记忆：阿莉莎记忆在外形上跟希瑟一模一样，不过浑身是血，看起来实在很恐怖！和她的战斗要经历4个阶段，第1次她用匕首，第2次用手枪，第3次用铁管，最后竟然是用机枪！手枪的伤害是40点，机枪的伤害是60点。对付阿莉莎记忆的常用打法是装备日本刀，挡住对手的攻击之后迅速施展3连斩，不过这是硬对硬的打法，对玩家格挡技巧的要求非常高，而且不小心就会受伤。比较取巧的打法是使用可以远程攻击的枪械，绕到对手背后射击（否则子弹会被挡住），如果对手也换成枪械，则必须要利用旋转木马作掩护，然后迅速靠近它射击，如果让对手转过身来，一定要抢在它之前开枪，这样打倒它也就不困难了。



vs神：神的攻击伤害为50～60点，最多只能挨一下。它用双翼攻击，还会放出火墙，这两招比较容易避开，但如果希瑟站得过近，它会使用头部来攻击。尽量站在克劳蒂娅留在地上的衣服后用手枪射击，3发命中即可将它打倒在地，之后再切换重火力猛攻。这个战术会非常消耗时间，你要经历一场漫长的鏖战，而且子弹很快就会打光，所以在之前要尽量节省子弹。另外，为了在战斗中能更加灵活地闪避，脱掉防弹衣也很必要。

如果子弹不多，还有另外一个取巧的打法，那就是装备狼牙棒，然后尽量站在老怪右手边，大概在右肩的位置，这里是它手臂攻击的死角，然后用狼牙棒尽情地敲它吧。注意，当它抬头时就表明要用火焰攻击了，要准备闪避。

《魔兽争霸III——冰封王座》农民起义

■广西 龙昌河



TFT1.12中由于农民便宜，变民兵后又有与步兵同样的攻，比步兵还高2点的防，缺点就是血少，但2个民兵的价值远胜于1个步兵。我结合录像和自己的打法，以Lost Temple为例，开始以祭坛→农房→采木场→商店开局，做好侦察，英雄（建议用大法师）出来后卖回城卷轴，买机械小生物、小型透明药水，带4～5个农民到敌人基地附近木材资源够的地方建分基地（越靠近敌人基地越好，但不要被发现）。同时主基地有4个农民采木后添2个箭塔防御，攒够资源后基地再升级。大法师开始搔扰敌人，建好副基地的农民采木，副基地开始狂出农民，再建一个箭塔，当拥有一定农民（农民数量取决于敌人的防守力量）后，让副基地的农民全部起义（最多留下几个），当你率领农民冲进敌基地时，很多敌人会感到惊讶，因为一般人类若用英雄骚扰，这暗示他会速攀科技，出男女法师等战术，敌人就会出一些远程兵种来克，这将更有利于民兵。如果你控制得好，既控制民兵攻击，又控制农民在敌人基地各个地方起箭塔，那你就离胜利不远了，就算不幸你的农民全挂了，对手还要面对你的箭塔，几乎胜券在握！注意，要升民兵的攻防，不断造农民，当民兵变回农民时让他们回到副基地武装后再加入战斗，让新来的几个民兵跟敌人周旋。连续几次这样，让敌人喘不过气来，当然这需要你有良好的微操，最后还需要快速出一些女巫助阵，有MM在身边的男人更有战斗力喔！

《三国志IX威力加强版》士兵培养心得

■江苏 芮超

《三国志IX威力加强版》上市已经有一段时间了，其中最吸引人的无非是新增的一个“士兵提拔”系统，每当打了胜仗后不久，就会有手下武将向你推荐在战斗中表现出色的士兵，而你就有机会将这名士兵培养成麾下的武将，很有点养成游戏的味道啊！如果士兵培养得当，廖化的料子也能培养出关羽级的武将，反之，姜维的料子出来也变成周仓。为了使各位多多培养出关羽似的武将，我将自己的一些心得写出，希望对大家有所帮助。

当战后武将向你推荐好的士兵时，会先向你报告该士兵的初始能力评估，包括武力、智力、统率、政治4项，分别从平凡到卓著4个等级。这些评估基本上决定了他的发展方向，武力、统率好的应该向战斗型武将发展，智力、政治好的则应向内政型武将发展。接下来选择一名武将来教导所提拔的士兵，自然你要根据上面的评估来选择合适的武将，如果一名士兵的武力和统率都不错，而你却用庞统来教导他，那出来的武将肯定平庸，因为庞统的长项智力和内政恰恰是士兵的弱项，这样就使该士兵发挥不出长项，白白浪费了人才。选好武将后就要决定教育的严格程度了，共分严厉（着重能力培养）、躬亲（兵法学习为主）、均衡（两者兼备）。通常是选择均衡，这样培养出的武将能力比较平衡，但如果师父武将所会的技能很多，也可以选择躬亲，这样士兵也能学会很多有用的技能。如果师父武将的能力突出而兵法不足就要考虑用严厉的培养方法了，不过这样培养出来的武将能力会很突出，但在兵法上就会有些不足了。

武将培养共分3个月，前一个月主要进行能力的培养，一个月后将会给你一份评估报告，这份报告将反映这一个月里武将的学习进度和剩下的潜力，接下来的两个月主要进行兵法的学习，兵法学习的种类众多，但你最好选师父武将所会的兵法教导，因为一个兵法如果连师父都不会徒弟也是很难学会的。在这两个月的教导当中还会发生许多特殊事件，对最后武将的能力也会有较大影响，像回家看望病重的父亲，回来后有可能学会医术，入深山修炼可能会学后妖术，最有趣的要数发生师生恋了，如果师父和徒弟性别不同就有可能发生，有时这种恋情能激发起徒弟的斗志，但更多时候则会因为单相思而变得意志消沉，这样3个月下来几乎学不会什么东西。

总之，一定要选择那些能力较高的武将来教育士兵，有时为了避免师生恋的产生，也只好选择和士兵同性的武将来教育他（她）了。

《三国志IX威力加强版》巧妙降关系法

■天津 朱文浩

在《三国志IX威力加强版》中，势力与势力间的关系有5种，而偏好的有两种，即好意和信赖。当你与其他势力呈好意或信赖关系时，可以达到互不侵犯的作用，但当你逐渐壮大而需要灭掉这个势力时，该怎么办呢？贸然宣战？如果这样不仅会损失信望，而且还会使出征的武将降低忠诚，可谓得不偿失。笔者发现了一种办法，可以不降低信望和武将的忠诚而顺利地消灭敌人，具体方法：在战略面中派使者出使敌国，请求对方攻打蛮族，对方不答应（AI可不是傻子，当然不会答应），如此几次，就可以降低双方的关系度，可以降到中立，这时即可轻松宣战而不会有什么损失了，甚至有时敌人还会自动来找你。利用这种方法就可以在不损失什么利益的情况下，顺利消灭“同盟”这个统一大业的绊脚石。



《天堂与地狱》快速发展Mana心得

■北京 应柏宇

在《天堂与地狱》中，玩家不用费心采集木材、金矿，只需要生产唯一的资源——“Mana”，其作用有点类似于钱，建造房屋、使用技能、招募士兵都离不开它。游戏开始你所要做的第一件事就是将你的传教士调往邻近的城市中，使用传教士那两种蛊惑人心的技能（快捷键3、4）提高所在区域内所有村民对正义或邪恶的忠诚度，当该数值达到顶点时再用技能Preach（快捷键2）就能把他们最终转化为你忠实的信徒。

游戏操控界面右下角的6个按钮很有实用价值，其中“雷电”图标能打击地图上任何一个物体，“手”图标能随意拿起、放下任何一个村民，“竖起大拇指”图标能不断提高地图上某个村民的正义或邪恶度。当完全占领一个城市后，将村民的房屋改建成制造Mana的作坊，并将这些作坊一一升级以增加Mana的产量，另外建议留下3～5间房屋改建成Loyalty Enforcer（这些屋子当然也能升级），可以不断提高村民对正义或邪恶的忠诚度，并且还能有效抵御敌方传教士对村民们的洗脑。如果村民的忠诚度足够高，他们会主动帮助你攻击敌军的英雄，全民皆兵的力量不能忽视啊！

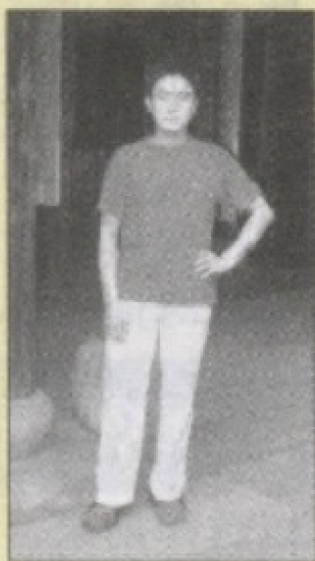
还要提醒一下的是，作为重要战略资源的Mana在发展阶段会严重不足，需要合理分配利用。比如光明势力在白天建造房屋、使用技能、招募士兵比较便宜，到了夜晚干同样的事就不得不多花点冤枉钱，而对黑暗势力来讲则相反。等到你将所有生产Mana的作坊都升到3级，Mana的数量就会噌噌往上涨，那你就有了进行大规模战争的本钱，让你的英雄多多招募战士出征吧（一般找到七八个就行了，毕竟兵在精不在于多，况且招兵太多到后来军费会高得吓死人，招一个兵居然要25 000的Mana）！

从新年第一期开始，我们每期都会推出补丁作者的介绍或是某类型的补丁制作方法，尽可能提供一些玩家感兴趣的东西，当然在介绍的同时同样不会错失一些出色的补丁。好比本期《家园2》的完美汉化、《世纪霸业》官方繁体中文汉化包、《微软模拟飞行2004》游侠汉化第一版，还有几款近期大作的修改器及免光盘补丁都非常值得推荐。在新的一年里，我们希望在不变中寻找新的发展。

■游侠补丁网 三枫

幕后英雄一：

游侠汉化小组负责人Jeff Chen



近一年里，他的名字频频出现在"补丁铺"上，而且作品都是极受欢迎的英文游戏汉化补丁，这些作品都是他在闲暇时间制作的，每一款都凝聚了他的心血，引用他说的话："每天超过16小时的工作，我都是在记事本、金山词霸、Word、游戏之间兜着无聊的圈子。如果你可以进入我的思想来体验我的五感，那你应该能强烈感受到疲劳和眩晕（奇怪的是我的视力却毫无问题，所以特别害怕哪天会突然失明>_<）"。对他个人来说，汉化带来了他人的肯定，也带来了名誉。这是我们这一代应试教育下产生出的人所渴望得到却无法轻易获取的东西，而从玩家这一方来说，汉化丰富了玩家对于国外游戏的选择。玩家不必苦苦翻着英文字典或味同嚼蜡照着攻略木然地完成任务，而是凭自己对文字的理解和感受来进行游戏。不要让游戏玩你，而是让游戏被你玩——玩游戏的各位应该不会忽略了这一点吧。最后罗嗦一下：有几个好友平时经常指责我的工作"导致了玩家不愿意自学外语"，在此特提醒各位——英语是一门重要的学科，是今后生活所必备的工具。建议各位不要把它当成一门要考试的科目，而是用自身的兴趣、需要来推动自己的学习。方法很多，最推荐的便是强迫自己看英文DVD电影时只开英文字幕或干脆关掉字幕，一直坚持到看到中文字幕就头晕恶心的程度即大功告成。游侠汉化组没有空头的承诺，我们的宗旨是玩家需求为第一，无论是官方汉化还是自己的原创，我们都会以玩家的需要为第一选择，制作出玩家最需要的汉化包。

《家园2》游侠经典汉化完美版For Win2000/XP
Homeworld 2

可以说通过一次次经验的积累，每一个游侠汉化组成员都在成长，同时每一个作品都凝聚了他们的心血，制作出玩家最需要的汉化包就是我们的目标，而《家园2》这样的大作自然不可放过（游侠汉化组Jeff Chen精心制作）。

简体中文版下载页面：
http://patch.ali213.net/view.asp?id=3294

繁体中文版下载页面：
http://patch.ali213.net/view.asp?id=3293

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：联合著名的"家园论坛"进行了准确经典翻译，包括全部游戏内容的汉化。

《家园2》游侠经典汉化完美版For Win98

此版是针对Win98用户专门设计的，由于Win98系统核心对游戏使用的Unicode码无法顺利兼容，所以非2000/XP用户请使用此汉化包进行汉化（游侠汉化组Jeff Chen精心制作）。

简体中文版下载页面：
http://patch.ali213.net/view.asp?id=3292

繁体中文版下载页面：
http://patch.ali213.net/view.asp?id=3291

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：联合著名的"家园论坛"进行了准确经典翻译，包括全部游戏内容的汉化。

《微软模拟飞行2004》游侠汉化第一版
Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

玩家能操控15架当代最新飞机，包括Cessna 172 Skyhawk SP Model 172以及巨大的Boeing 747-400、R22型直升机等，而经过长时间所设计出的"仿真飞行"物理引擎也将不负众望，提供给所有玩家"极尽真实的飞行感受"（游侠汉化组cngxzl精心制作，感谢游侠汉化组Jeff Chen先前汉化成果）。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3319

使用方法：在安装了英文版的基础上，直接执行汉化程序即可。

补丁效果：这次汉化基本上将游戏界面汉化完成，也汉化了一部分专业介绍和教程。

《魔鬼终结者3》补丁
Terminator 3: War of the Machines

《魔鬼终结者3》是一款类似于《战地1942》的对战游戏，玩家可选择饰演老阿诺和反抗战士中不同的角色，或是医护兵，或是侦察兵，或是一个平衡性很好的战士，抑或是一个重机枪兵，也可以像《战地1942》那样选择驾驶场景中的机车进行战斗，不论是机器人或是人类，你只能选择战争，杀死敌人或是被杀。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3296

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《极品飞车——地下狂飙》所有赛车所有赛道激活档
Need for Speed: Underground

此次"极品"的表现，可以说在画面上与先前的系列有所差异，色彩靓丽程度要高出许多，并且在游戏界面上也有很大提高，包括赛车设计上的一些细节，都让人耳目一新，你可以自己购买配件来打造自己的新车，同时可以360°全方位观赏赛车过程，结合变幻莫测的新赛道，你可以完全投入在"极品"的新世界里。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3288

使用方法：复制Update目录下所有文件到"X:\Documents and Settings\All Users\Application Data\NFS Underground\"。

补丁效果：得到所有赛车赛道。

《波斯王子——时之砂》属性修改器集锦共2款
Prince of Persia: The Sands of Time

王子的身手甚是了得，一两个小鬼自然不在话下，就是面对七八个敌手也是毫无惧色，灵巧的闪躲和跃到空中后的攻击，真有欣赏成龙动作电影的感觉。不过可不要站在地上等敌人靠过来，跳到半空趁机将对方重击在地才是最明智的选择。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3328

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：包括生命、能量、一击必杀等属性的修改。

《波斯王子——时之砂》补丁

游戏中摄像机将时刻捕捉人物的动作表现，玩家有时会发现画面变得十分缓慢，这是因为摄像机正在从多角度捕捉人物的动作，并展现出如电影《黑客帝国》般的电脑特技，相信游戏的这一特色将会给所有玩家带来惊喜。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3321

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《世纪霸业》官方繁体中文汉化包
Empires Dawn of the Modern World

可以看出，游戏出色的3D引擎充分发挥了作用，无论是随风晃动的树木、缓缓的河流、雄伟的城堡，还是高低起伏的山地丘陵，都体现出了制作小组的功力。操作与其他同类产品一样，并没有很大的出入，熟悉此类游戏的玩家完全可以轻易上手，左键选择，右键移动和攻击、鼠标转轮可以缩放画面。游戏音乐也是中规中矩，继承了Rick Goodman的一贯作风（游侠网小旅鼠根据官方繁体中文版制作）。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3318

使用方法：在安装了英文版的基础上，直接执行汉化程序即可。

补丁效果：本汉化包包括了所有游戏模式，包括三大战役模式的全部汉化。

《实况足球7（正式PC欧洲版）》4项属性修改器
Pro Evolution Soccer 3

也许是键盘的不习惯，也许是配置要求过高，“实况7”的推出并没有吸引更多的关注，但是值得肯定的是，“实况”系列的确表现出真正的足球，无论是配合还是动作，都已经达到非常完美的境界，通过比较才会发现原来之前FIFA和“实况”的较量只是因为不在相同的机种上而变得各有特色，当放在相同的机种上时，结果就见分晓了。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3311

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可修改比赛时间，包括延长时间和立即结束，还可修改转会时所需要的点数。

《忍者神龟》属性修改器集锦共3款
Teenage Mutant Ninja Turtles

操作方面，有加速跑和重打或轻打，各有各的效果，不同的是，你出的招是否能命中敌人。游戏中的出招技能非常不错，连击、利用关卡的一些辅助设施都可以给予敌人重击。在关键时刻，一些补充能源的道具也使得关卡格外紧张激烈，只要善加利用，游戏还是挺容易过关的。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3329

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：包括生命、防御、一击必杀等属性的修改。

《忍者神龟》补丁

进入游戏给人一种耳目一新的感觉，一段配上激情音乐的动画，让人迫不及待地想进入游戏探个究竟。与前几天出来的一部射击游戏差不多，采用卡通式风格作为卖点。视角跟随玩家控制的人物不断变化，有时会看得有些难受，不过画面的优点超过了它的缺点，而且缺点也不是很明显，我们根本没必要去追究那么一点点的瑕疵。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3305

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《混乱军团》第一号升级档
Chaos Legion

无论从画面还是游戏性来看，《混乱军团》无疑是一款非常出色的游戏，只有视角稍有一点不如意，不过通过手动旋转想达到最佳视角还是不难实现的，并且游戏中的升级系统、连击系统等都表现得非常不错，可以说结合了动作及角色扮演游戏的精华，同时还拥有非常引人入胜的剧情。

下载页面：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3306

使用方法：复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正一些小地方的Bug。

《暗黑破坏神II——毁灭之王》v1.10正式版改良汉化包SP1修正补丁
Diablo II: Lord of Destruction

主要修正了一些涉及到游戏内容的错误翻译，包括在神符后增加了序数以方便交流，更改神符名称颜色为橙色，使得其更为显眼；修正了几个颜色符号的错误；修正了原中文版中关于人物技能的一个翻译错误（Yards per Level）；更正了人物尸体的名称不当；修改了几处未统一翻译成赫拉迪克宝盒的地方；更正了巴特克的猛击（Bartuc's Cut-Throat）被译为一股邪恶力量的错误（游侠网2years制作）。

简体中文版下载页面：

http://patch.ali213.net/view.asp?id=3286

繁体中文版下载页面：

http://patch.ali213.net/view.asp?id=3285

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：SP1修正补丁参考了大家的意见反馈后对中文翻译进行修正，安装本修正补丁前必须已安装本站原汉化包。

极品飞车——地下狂飙
Need For Speed: Underground

在主菜单下选择"Statistics"，再按"Backspace"键回到主菜单，输入以下密码，然后按下回车键即可生效：

gimmesomecircuits：打开所有赛道
gimmesomedrag：打开所有冲刺（Drag）赛道
driftdriftbaby：打开所有侧滑（Drift）赛道
gimmesomesprints：打开所有点对点（Sprint）赛道
allmylvloneparts：打开所有1级性能（Performance）升级项目
allmylvl2parts：打开所有2级性能升级项目
seemylvl2parts：打开所有2级外观（Visual）升级项目，但不包括车身贴图（Vinyls）
350350z：增加日产350Z赛车
667tiburon：增加现代Tiburon赛车
77peugeot：增加标致Peugeot赛车
119focus：增加福特Focus赛车
371impreza：增加富士Impreza赛车
222lancer：增加三菱Lancer赛车
221miata：增加马自达Miata赛车
334mygolf：增加大众Golf赛车
922sentra：增加日产Sentra赛车
893neon：增加道奇Neon赛车
111skyline：增加日产Skyline赛车
2000s2000：增加本田S2000赛车
240240sx：增加日产240SX赛车
342integra：增加本田Integra赛车
239celica：增加丰田Celica赛车
973rsx777：增加本田RSX赛车
givemenismo：所有日本产赛车增加一种增强型款式

代号13
X III

无敌：首先进入*\Ubisoft\XIII\system目录下，用记事本打开User.ini或DefUser.ini文件，加上一行"Comma=GOD"，开始游戏后按下"."键即开启无敌模式。

在游戏中按下F2键，输入以下密码，然后回车即可。

healme 100：恢复满血
maxammo：所有武器的弹药全满

盟军敢死队3——目标柏林
Commandos 3: Destination Berlin

以"Soyincapaz"为名字进入游戏开启作弊模式，然后按下以下组合键即可。只要开启了作弊模式若再换个名字进入游戏，组合键也同样生效。

Ctrl+I：无敌
Ctrl+V：隐身
Ctrl+Shift+X：消灭所有敌人
Ctrl+Shift+N：跳过任务
Shift+X：将队员放到指定地点
Ctrl+减号键：显示帧数

星球大战——共和国武士
Star Wars: Knights Of The Old Republic

用记事本打开游戏目录下的Swkotor.ini文件，在[Game Options]下加入"EnableCheats=1"，进入游戏后按"`"键呼出控制台，输入以下密码即可：

heal：治疗
addexp (number)：增加经验值
invulnerability：无敌
revealmap：显示全地图
givecredits (number)：获得信贷
giveitem (item name)：获得物品
givemed：获得医疗包
giverepair：获得修理包
givesitharmor (number)：获得西斯盔甲
warp：传送
infiniteuses：物品使用次数不限
whereami：显示当前位置
addlevel (number)：增加等级

括号后面的数字为10～999

在Manaan中复制装备：

1. 前往Manaan潜水处，在其他两名队友身上装备要复制的物品。
2. 到水下基地，前往气密锁。
3. 将队友的装备物品拿下。
4. 过气密锁，然后再原路返回。
5. 然后，队友就会穿着原来的装备出现在你身边，同时，物品栏里还有同样的一套装备。
6. 重复第三步和第四步，就可以无限复制了。

注意： 假如他们没有穿着装备出现，那么请将所有的物品解除下来，然后过气密锁。也可以将需要复制的物品装上，储存游戏，继续第三步和第四步。

金山游侠

用金山游侠修改《极品飞车——地下狂飙》



在"地下狂飙"模式中，很多玩家都喜欢设计具有自己个性的车辆，然而突出个性的代价就是金钱，如果你的技术不好而经常以"Easy"模式赛车，那么很快你的金钱就会显得捉襟见肘。

开启金山游侠，进入游戏的"地下狂飙"模式，记住金钱数，按"*"键切换出游戏到金山游侠修改界面搜索它，切换回游戏，随便买点装饰品，再切换到修改界面，输入第二个金钱数并搜索，很快就搜出两个地址，其中第二个地址是错误的，改动的话会造成游戏非法退出，所以改第一个就可以了，不要改太多，建议改为7个9。

好啦，现在你再配合上面的秘技调出所有2级"武器"，全都装上，去地下赛道里狂飙吧。

林晓：在新年之际，让我们静静地等……不是等新年礼物，是等《大众软件》2004年第01期！我可不是在做广告哦！自从在编辑部的头脑风暴会议上被风暴了一把后，小林我的脑子到现在还晕乎着。要是有什么地方不对头，亲爱的读者您就当我是林晓克隆体（汗，一点都不明白你到底要说什么——野花画图，“闽”后小字注）。TOP TEN的“龙虎榜——我正在玩的游戏”从本期开始就分为单机与网络游戏两个榜单了。鉴于单机游戏数量上的绝对优势，所以榜单上单机游戏的数量为15个，网络游戏为5个。TOP TEN的信投与网投也变成了单机与网络游戏分开投票，手机投票的方法不变。详情登在了插在杂志中间的读者调查表和大众软件网站上。快快投票，告诉我们你正玩的游戏是什么，还有你关于游戏的看法，你将有机会获得幸运读者奖以及晶合聊天室的出场机会呢。

2003年TOP TEN榜单上的游戏你玩过没有？

林晓：玩的时候遇到什么有趣而好玩的BT事情吗？哪个游戏给你印象最深刻？

jelly2008

“魔兽III”！战争精髓之所在~~

陈言行

最近一个月刚刚开始玩网游，原则是求精不求多。现在玩的是《剑侠情缘网络版》，以后的A3和《魔兽世界》肯定也玩，其它暂时不予考虑。

冰湖秋月

CS——我狙，我狙，我狙狙狙。

sunbeyond

“盟军3”：能在最短的时间内把人打倒后绑起来拖走的游戏。

血葡萄

前些日子，家里搞大扫除，从一个破鞋盒子里翻出来一个红白机，哇赛！正统的日本任天堂原装！还有一盘正版原装的“超级玛利”（单卡）！于是我就玩了起来，一人不死，15分钟通关！我厉害吧~~哈哈……

想飞的苯鸟

CS里最BT之场景？不能说啊，一说就来气！如果你用狙击枪在零距离的情况下，用枪指着对方的头，“砰”的一声，那个人没凄惨地倒下，反而慢条斯理地转过来，用b11将你爆头！那时候就懂得什么叫BT了！

人头拖把

我刚玩了《轩辕剑肆》，只有一个感受——有攻略真好！

后院步惊云

TOP TEN上的20款游戏，有15款是我玩过和正在玩的。拿手的有CS、星际和FIFA系列了。在后院我可不敢拿出来了，免得头被爆，家被轰平，门被射穿啦！刚写到这朋友来电了：“快来啊，我们顶不住了。今天的CT好强啊！老地方，老房间，快进来！”我说到做到，今天CT的头又要被我的AK-47爆了，他们还以为是天上掉下的大石头呢……

陈靖仇4

基本上都玩过，除了网络游戏。大家别误会，偶可是10M宽带，下载游戏飞快，可偶天生就不喜欢网络游戏（PS：大家都给我看清楚点，偶只是说不喜欢，并没有说是垃圾）。印象最深的5个游戏就是《仙剑奇侠传三》、《樱花大战3》、《圣女之歌2》、《征天风舞传》和《幻想三国志》。因为这5款游戏偶都买了正版，而且其中4款是寰宇之星代理的。寰宇之星，你一定要感谢偶呀！大软，你也一定要表扬偶呀！

含笑存砒霜

我在玩《仙剑奇侠传三》啊！可以说，仙剑系列是史上最经典的中文RPG游戏！现在我这里还有仙剑的DOS版，羡慕吧！你们知道吗，为了用FPE2001版，我卸掉了WinXP，重新装上WinMe来玩。够BT吧！哈哈……

左岸

偶玩CS，SC，Diablo II：Lord of Destruction。其实主要原因是配置低，现在的配置一个比一个BT。还是这些老游戏好，配置低、乐趣多。比如“星际”，玩腻时可以玩玩7v1，或使用密码：魔法无限时，女皇乱喷，喷出几队小虫去rush；要不把对家打得只剩一只小狗，用12个幽灵隐形去投原子弹；还有，还有，CS 10v1，一人用51，10人用刀去rush等等，都极有乐趣……偶不BT吧？

尘封孤心

在玩“仙剑三”时，系统崩溃；重装系统后，死活不能再进入“仙三”了。那时我已经把“仙三”玩了一半，想到以前的迷宫，我顿时晕了过去……



随便聊吧
（晶合聊天室第129期）

新年游艺会答案

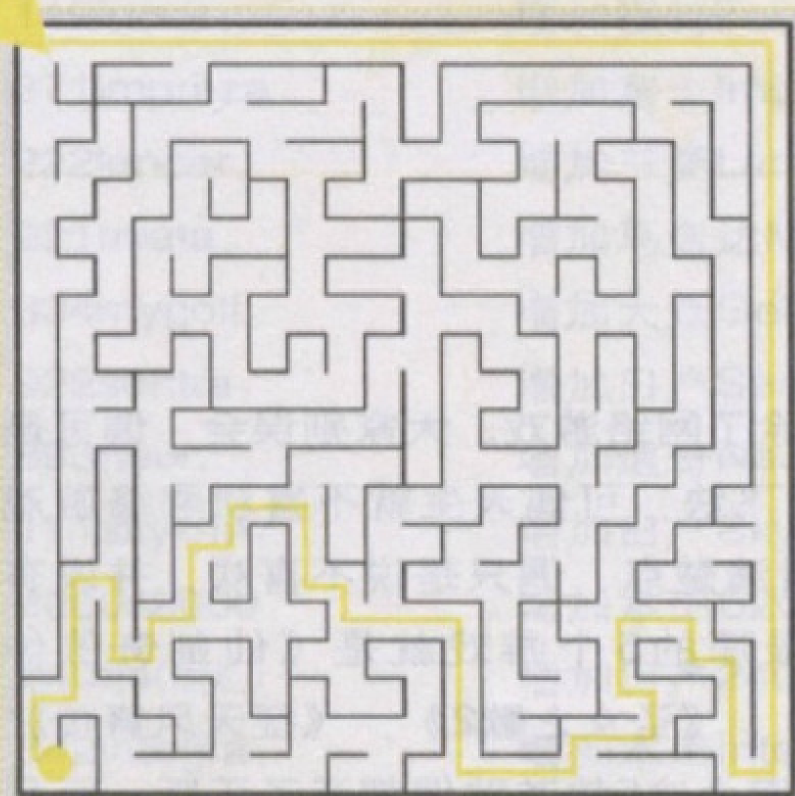
（题目见2003年第24期杂志）

一、1.百无一是
2.CGA

二、

横行	竖行
1.升龙裂破	一.红袖添乱
2.破碎虚空	二.破冰炸弹人
3.乱世佳人	三.虚幻
4.网际快车FlashGet	四.幻想三国志
5.ACTOZSOFT	五.金山快译
6.THIEF	六.译典通
7.TROJAN（即特洛伊）	七.Photoshop
	八.NetAnts
	九.FIFA

三、



四、1选D。因为在BOXER这个单词中已含有字母X和R，在第一个和第三个单词中就不能含有这两个字母，而且这两个单词中肯定只能有一个字母T，否则便会违反已知条件2，所以A、C、E都是错的。而B则违反已知条件9。

2选B。这3个单词之所以不符合电脑文件名字的次序，是因为它们违反了已知条件3和4，所以要选B才能改正过来。这个文件名字的正确形式为RAM VEX MOTHS。

五、1、3、5

六、1错，2对。

七、

FIFA2003	Eugene Roshal
WinRAR	美国艺电
三国志Ⅸ	JetCar软件工作室
超级兔子魔法设置	KOEI
NetAnts	洪以容
MU	蔡旋
虚拟光驱	昱泉国际
幻想三国志	宇峻科技
网际快车	Webzen
流星蝴蝶剑.net	东石软件公司

八、正确的句读如下：

语毕，众人思量片刻。长空曰：“那秦王，殿前防备森严，护卫三千。上殿者皆要严密搜身盘查，且不能近王40步之内，恐献图之谋不可逞。兄台可知《半条命——反恐精英》？在1.6版本推出之际，武林一干人等纷纷响应。虽在鬼谷子的兵法排行榜中已下降一位，但我辈同为用枪矛者，可参照AZTEC地图研习数日，以2-1-2队形小组行动攻克之。那秦王皇宫位于沙漠极限——绿洲一带，地形与AZTEC也颇得几分相似，权且把那正殿当作T方A点基地，我为狙击手，用手中枪爆那独夫之头！”长空酒杯斟满，一饮而尽，才转身面对众人。

是时，飞雪许久没有话语。灭国之恨萦绕心头，虽为女辈刺客，但手中那柄细长柔软之剑妖娆里透着刚烈与锋利。饶是威加四海的君王，见到这柄寒霜般的利器，也不禁动容。飞雪缓缓道：“数月前，一老者暴雪山人传我一武林书籍《星际争霸》，修炼后方才顿悟。我已向公输班前辈定制木鸢若干，准备利用扩张双基地开局空投战术，载巨人空投秦王正殿行刺之。为防止秦国的自杀式飞机撞击造成失利的可能，已经加装防护罩，定能一改战局之不利。且那秦国素以箭多、快著称，每每念及‘大风，大风’，箭雨必倾盆而下，空投刺秦可谓占据高空有利地形，自可避开箭雨。”

九、图A与图B是完全相反的图。

十、见2003年01～24期杂志。

Game龙虎榜——我正在玩的游戏

■推荐编辑：鸦嘴兽

吐血推荐：《使命召唤》（Call of Duty）

二战模拟游戏做成这样，我是没话说了。如果你是二战迷，如果你是军事狂人，就千万别错过它。当然，如果你没有5.1音箱，就当我什么都没说。

强烈推荐：《指环王——国王归来》（Lord of the ring：Return of the King）

比电影还具魅力的游戏。EA可不光会挣钱，至少这是我看过的最棒的电影改编游戏，品质绝不亚于所谓的原创经典，魔幻爱好者的压箱珍藏。不过，你可别告诉我你的显示器还不到17英寸。

我是一个怀旧的人，因此仍然在玩《雷神之锤Ⅱ》，跟我一块儿玩吗？

新年贺岁片之TOP TEN 明星大乱斗

（本故事纯属虚构，如有雷同，纯属巧合）

■晶合实验室 鸦嘴兽

“咳”、“咳”，走廊里突然传来两声咳嗽。刚才还热热闹闹的编辑部一下子就变得鸦雀无声。

Fly把正在播放的四五个视频窗口胡乱切到后台，顺手关掉BT下载，同时用脚指头拔掉音箱电源插头，然后调出早已准备好的一篇文稿，这才长嘘了一口气。他定了定神，一只眼睛盯着稿子，另一只眼睛偷偷从显示器的上面望将出去……

3年半不见，Walker大人不怒自威，早已不是当年那个憋在办公室里熬夜写榜评的小编模样。不过英俊潇洒、玉树临风的风度自然一如既往。他四下里打量了一番，见大家似乎都在忙着干活，面色好转，回身刚想出门，忽听网络组那边有人哼哼——

狂人戴着一副大耳机正沉浸在EQ里面和一帮狐朋狗友忙着杀龙。只见他左一个火球，右一道闪电，不时还掏出个小瓶儿补血补气，玩得兴起喝得高兴，丝毫没理会边上蓝桥拼命地连哼哼带使眼色。

Walker大人怒不可遏，“狂……狂……人，你……狂，这个月奖金你不必领了。来人哪！”8神经连忙抢上几步，把个比他个头还大的纸卷重重地往狂人面前一顿。“这是晶合后院的Bug列表，我限你3天之内全部消除干净，如若不然，哼哼！”Walker大人恶狠狠地说。狂人顿时口吐白沫昏死过去；林晓却不知从什么地方闪了出来，掏出相机就拍，闪光灯噗噗乱闪……

处理完这事，Walker大人仍是愤愤不平。他信马由缰直逛下去，却不料周围景物渐渐荒凉。Walker大人正做没理会处，忽觉一股杀气蔽体，两边墙头分别闪出一彪人马，中间一人大叫：“你我软件和游戏在这TOP TEN榜上常年纠缠不休，倒教旁人看了热闹。今日趁着新年，人也凑得齐整，定要分出个公母！”Walker大人扭头一看，背后墙上刻着几个英文大字：“de_dust2”。Walker大人暗叫不好，只见一道白光闪过，就此人事不知。

李逍遥带着王小虎还有一个当铺里面的小伙计景天，手拿匕首一起摸向CT老巢。一路上景天非要走在最前面，让老前辈李逍遥感觉很是不爽。不过看了看自己像个扁片似的头像，李逍遥暗暗叹了口气：“谁让人家是3D的呢？”王小虎还在嘟囔：“这匕首哪有宝剑好使啊？《刀剑封魔录》那家伙还硬要让咱们买什么AK，烧火棍似的东西连个血槽都没有，能打人么？”正说着，忽听前面“突突突”3声闷响，景天一下子摔在地上不动了。李逍遥见状大惊，连忙挺身挥动匕首便想使出御剑飞行的绝技。无奈匕首太短，身上的防弹衣太重，加之李逍遥也实在有些老了，气力不济，窜了两下便从半空中直跌下来，头盔重重地撞上一块大石头，便晕了过去。这下王小虎乱了方寸，随手祭出一座迷宫，也不管景天的死活，扛起李逍遥便钻了进去。

留守在CT老巢里的两名Camper原来是Office和IE这两兄弟。大哥Office发一声喊，两人端着M249追入迷宫。不料刚走出十几步，二人便觉天旋地转，胸口之间烦恶无比。正在危急关头，IE运起“历史记录”神功，不停后退，瞬间便拉着Office回到了总部。两人出了迷宫，弯着腰直管呕吐，IE还在那里感叹：“幸亏是宽带！”Office吐得说不出话来，心下暗自叹服，从此便让IE坐了上首，这是后话不表。

却说《毁灭之王》和《冰封王座》掩护背着C4的《星际争霸》悄悄来到B点，见此处空无一人。哥儿仨大喜，《星际争霸》找准位置便要埋弹，《冰封王座》一把拉住：“老大，我看还是埋在箱子上面比较稳妥。”《星际争霸》觉得有理，便纵身跳上箱子。不料连跳了七八次也没上去，急得《毁灭之王》在一旁直跺脚：“用蹲跳……收腿呀……”星际大怒：“前两天我刚把脚烫了，好得哪有这般快法？”

3人正忙作一团，忽听背后有动静，原来是“剑网”老远赶来帮忙。星际喊了一声“Cover me”，这次一跃而上便把炸弹埋了下去。3人一阵狂喜，没成想剑网端枪就扫，“噗噗噗”，哥儿仨浑身是血倒了下去。

剑网料理了这3名T，马上对着通话器说了一通暗语，好像是“民族……软件……旗帜”什么的。片刻之后，游侠、毒霸、快译、影霸和词霸这5兄弟鱼贯而出。6个人一起围在嘀嗒作响的C4前面束手无策，原来谁也不会拆弹。还是游侠有办法，念起咒语把C4的计时器锁死。6人正待找人帮忙，就听“啪”的一声枪响，剑网一头栽在毒霸怀里。就见周围墙头树后忽然冒出无数人头，到处太极旗飘扬。原来是网游榜的5位龙头老大《传奇》、《传奇3》、《奇迹》、RO还有《魔力宝贝》到了，怪不得声势如此惊人。《传奇》当先大喊：“泡菜一出，谁与争锋！”

剑网眼见是活不下去了，只听她拿出个信封低声说：“我……等不到100万人在线的那一天了，这10万块钱……是我和大话打赌输的，你帮我转交给他……”说完就再也不动了。毒霸眼中如欲喷出火来，眼看双方便要火并。

就在此时，《反恐精英》走入圈内大声说：“大家先别忙着开打，给我看看你们的CD-Key。”话音刚落，场子里面忽然没人了。《反恐精英》呵呵冷笑：“果然不出我所料！”一群游记马上冲上来就要采访，《反恐精英》连忙摆手：“别忙别忙，要想采访我，必须先陪我玩玩1v1，能撑多长时间，我就给多长时间采访……”

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15

1. 半条命——反恐精英
票数：1218 制作：SIERRA 发行日期：2001年 国内代理：奥美

2. 仙剑奇侠传三
票数：851 制作：大宇 发行日期：2003年 国内代理：寰宇之星

3. 魔兽争霸III——冰封王座
票数：807 制作：BLIZZARD 发行日期：2003年 国内代理：BLIZZARD



排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理
4.	星际争霸	759	BLIZZARD	1998年	奥美
5.	暗黑破坏神II——毁灭之王	671	BLIZZARD	2003年	奥美
6.	仙剑奇侠传	525	大宇	1995年	晶合时代
7.	仙剑奇侠传二	430	大宇	2003年	寰宇之星
8.	英雄无敌IV	386	3DO	2002年	第三波
9.	樱花大战3——巴黎在燃烧吗	342	SEGA	2003年	第三波
10.	轩辕剑叁外传——天之痕	297	大宇	2000年	育碧软件
11.	极品飞车——闪电追踪2	283	美国艺电	2002年	美国艺电
12.	FIFA2003	275	美国艺电	2002年	美国艺电
13.	刀剑封魔录——上古传说	236	像素软件	2003年	江苏兰德数码科技
14.	幻想三国志	215	宇峻科技	2003年	寰宇之星
15.	盟军敢死队3——目标柏林	202	Eidos	2003年	新天地

网络游戏TOP5

排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	传奇	731	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络
2.	传奇3	594	Wemade	2003年	光通通信
3.	奇迹（MU）	567	Webzen	2002年	第九城市
4.	仙境传说（RO）	343	Gravity	2003年	游戏新干线
5.	魔力宝贝	329	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯

0.5元手机投票TOPTEN
赢取每月精彩奖品

参加投票的游戏见读者调查表背面，**短消息格式为：TP（空格）选择的游戏代码。发送特服号163066050。**

手机投票费用为**每条短消息0.5元。**

本期手机投票幸运读者为139XXXX8432，138XXXX6670，138XXXX7097，136XXXX8338，137XXXX0014。幸运礼物为光电鼠标。本栏目将和幸运读者联系，以便邮寄幸运礼物。

本期TOPTEN投票幸运读者

特等奖 内蒙古 鄢守毅

奖品为价值400元的组合音箱。

幸运奖

辽宁 郎晨光	广东 何子婷
北京 周 亮	山东 陈 晨
四川 李俊泽	陕西 朱明堂
贵州 毕晓峰	河南 黄康林
吉林 耿长兴	上海 丁王强
河北 李越兴	云南 刘 辉
浙江 张敬凯	黑龙江 侯杨

奖品为《凯旋》游戏开卡包和263上网卡，奖品将由编辑部邮寄给获奖读者。

网选地址：Topten.popsoft.com.cn


侠客天下
年磨一剑
国网游鼻祖侠客行公司
情打造武侠巨作
月11日 正式版 火爆公测
吧推广员同时火热招募中
上海 武汉 广州 济南 重庆 长沙等城市网吧同时开展免费试玩活动
玩家都有礼品哦!
www.xkx.com.cn
netSoft.net
思软互动
Junnet



国际品质 本土价格　买戴尔™拨打 800-858-2411

Dell | 家用机

戴尔推荐使用Microsoft® Windows® XP操作系统

一举多得 实在超值

实用绝对有理！看到Dell™ Dimension™ 2400，即使是极端的实用主义者，也会对它平易的价格心满意足，更会为同时体验量身定做的专宠、一通电话就搞定的轻松以及送货上门的方便连呼超值！还有什么比这样一举多得来的划算？想买，现在就打电话！



超值价RMB5,999　超值价RMB6,999

DIMENSION™ 2400

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.66GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器
- 40GB¹ 硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 集成显卡
- 集成声卡
- 立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

E-VALUE 配置代码：K240106-8100416

DIMENSION™ 4600

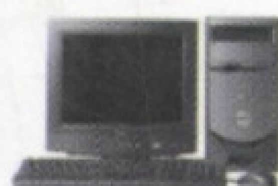
- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器
- 80GB¹ 硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 64MB GeForce4™ MX显卡
- 集成声卡
- 立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

E-VALUE 配置代码：K240107-8100416

（以上图片仅供参考）

广告有效期：2003年12月29日至2004年1月17日
精彩促销请致询戴尔销售人员
广告产品及优惠仅限个人用户

DIMENSION™ 2400n



- 英特尔® 赛扬® 处理器2.4GHz
- 15英寸彩色显示器
- 40GB¹ 硬盘/128MB DDR内存
- 48X CD-ROM/集成显卡
- 集成声卡/集成网卡
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

本月促销价 人民币3,999
E-VALUE 配置代码：K240103-8100416

DIMENSION™ 2400

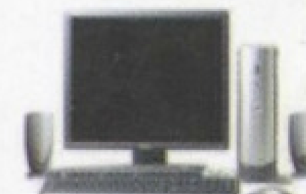


- 英特尔® 赛扬® 处理器2.4GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平显示器/40GB¹ 硬盘
- 256MB DDR内存/16X DVD-ROM
- 集成显卡/集成声卡
- 立体声音箱
- 集成网卡/鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

本月促销价 人民币4,999
E-VALUE 配置代码：K240105Z-8100416

DIMENSION™ 4600C

超小机箱 强劲性能



- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器/80GB¹ 硬盘
- 256MB DDR内存/CDRW/DVD Combo
- 64MB GeForce4™ MX显卡
- 集成声卡/集成网卡
- 立体声音箱/鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

本月促销价 人民币7,999
E-VALUE 配置代码：K240108-8100416

DIMENSION™ 8300



- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器/120GB¹ 硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 128MB GeForce™ FX 5200显卡
- 集成声卡/集成网卡
- 立体声音箱
- 光电鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

本月促销价 人民币8,999
E-VALUE 配置代码：K240109-8100416

DIMENSION™ 8300



- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器3.0GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器/120GB¹ 硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器/512MB DDR内存
- 16X DVD-ROM/48X CD-RW
- 128MB GeForce™ FX 5200显卡
- Sound Blaster® Live!™ 5.1数码声卡
- 集成网卡/光电鼠标及键盘
- Harman/Kardon® HK-395音箱
- 56K PCI内置调制解调器
- 3年内有限保修²

本月促销价 人民币13,499
E-VALUE 配置代码：K240113-8100416

• 在中国，对无线局域网产品的销售视中国相关标准和行业执行该标准的情况而定。

升级建议（购买Dimension™指定机型）

- ▲ 另加RMB368元，即可加装CD-RW
- ▲ 另加RMB598元，即可由256MB内存升级至512MB内存

升级建议（购买Inspiron™指定机型）

- ▲ 另加RMB590元，即可由XGA液晶显示屏升级至SXGA+液晶显示屏
- ▲ 另加RMB997元，即可升级至英特尔® 奔腾® M处理器1.5GHz

另加人民币600元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，用户便可以从中享受如下优势：• 稳定、可靠、安全的计算平台• 简化的管理和部署• 便于移动或远程用户

（声明：以上图片仅供参考，以上价格已包含增值税。）

戴尔3包优质服务



免费销售热线：　广告代码：8100416

800-858-2411 DELL™ 戴尔™

www.dell.com.cn　24小时上网订购享受更多优惠

价格或配置若有浮动，恕不另行通知，实际价格请致电戴尔销售代表查询。

个人用户请于周一至周五7:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线（订购时请向我们的销售代表咨询详情），未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

邮发代号：82—726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN